

Signature

L'ART de la CARTOMANCIE

96 expériences

Ex-Libris
José Puchoi Montis

L'ART DE LA CARTOMAGIE

Ouvrage contenant l'explication détaillée de
143 Procédés et de 96 expériences

Le plus complet qui ait été publié sur cette matière



Tout ouvrage non numéroté et non revêtu de la signature
manuscrite de l'auteur sera réputé contrefait.

N° 879

Signature :

calpurnius

P R É F A C E

VOUS avez déjà compris pourquoi j'ai intitulé ce livre : L'art de la cartomagie. En effet, la prestidigitation embrasse un domaine si vaste et si différent, que j'ai voulu définir exactement le but que je me suis proposé dans cet ouvrage : expliquer les procédés permettant d'exécuter, avec n'importe quel jeu de cartes, et sans l'aide d'aucun appareil, les expériences les plus sensationnelles et les plus mystérieuses ; d'où cet art : la cartomagie.

Ne semble-t-il pas que les cartes soient réellement magiques, lorsqu'elles apparaissent ou disparaissent mystérieusement entre vos doigts, se métamorphosent sous les yeux mêmes des spectateurs, voyagent invisiblement d'un point à un autre, se réunissent lorsqu'elles étaient séparées, se reconstituent lorsqu'elles ont été brûlées, se retrouvent aux nombres indiqués par les spectateurs, passent au travers de n'importe quel objet vous tombant sous la main, sont dévoilées par l'opérateur, bien qu'elles aient été secrètement choisies ou même pensées.

La diversité de ces expériences est, pour ainsi dire, inépuisable pour qui sait manipuler les cartes avec adresse.

Je me suis efforcé de donner à mes explications le plus de clarté possible, au risque de me répéter souvent, sachant par expérience combien il est difficile de faire comprendre les moindres mouvements des doigts, les légers déplacements des mains et du corps.

Le plus léger détail à une telle importance dans les expériences de « cartomagie » que pour présenter celles-ci avec toute la perfection désirable, il est indispensable, dans l'étude des principes nécessaires à leur exécution, d'opérer avec le jeu en main, tout en lisant le texte mot à mot et très attentivement.

Ne vous découragez donc pas aux premiers essais ; vous remarquerez bien souvent que vos échecs ne sont dus qu'à bien peu de chose : un doigt mal placé ou une mauvaise position de la main.

Par la persévérance, vous serez alors agréablement surpris des résultats que vous obtiendrez et largement récompensés du grand succès de curiosité que vous répandrez autour de vous.

INTRODUCTION

***I**l est curieux de remarquer que les ouvrages écrits jusqu'à ce jour sur la cartomagie ne sont, le plus souvent, que la copie de ceux publiés antérieurement et qu'ils sont donc très arriérés, étant donnés les grands progrès réalisés dans cette branche de la prestidigitation.*

C'est pour permettre à tous de pouvoir étudier les procédés nouveaux, auxquels j'ai ajouté nombre de procédés personnels absolument inédits, que j'ai écrit cet ouvrage, ayant la conviction que celui-ci sera le bienvenu de tous ceux qui s'intéressent à la cartomagie.

Mais, penseront certains, la divulgation de ces procédés n'est-elle pas nuisible au prestige et aux intérêts des artistes, amateurs ou professionnels ?

Bien au contraire !

Les profanes, qui, en lisant ce livre, n'auront pas la patience d'en apprendre les principes et ne feront que satisfaire simplement leur curiosité, n'en apprécieront que mieux l'habileté dont font preuve les véritables artistes.

Les autres qui, véritables amateurs, en poursuivront l'étude pour l'amour de l'art, dans le seul but d'étonner et d'amuser leur entourage, ne leur feront non seulement aucun tort, mais seront, au contraire, pour eux de véritables agents de propagande, en même temps que les spectateurs les plus assidus de leurs séances.

Connaissant les difficultés à surmonter, ils apprécieront en connaissance de cause, la valeur de l'artiste qu'ils auront sous les yeux, et prendront leur principal plaisir dans l'étonnement provoqué parmi les spectateurs.

La diffusion de ces procédés nouveaux sera donc un stimulant pour tous, professionnels ou amateurs, les mettant à même de pouvoir se perfectionner et produire des manipulations et des expériences absolument nouvelles.

Chaque artiste, pour obtenir le maximum de succès, devra se créer un programme personnel et se spécialiser dans un genre où il excellera tout particulièrement, soit dans les manipulations de toutes sortes : cartes, pièces de monnaie, boules de billards, dés, foulards, etc., soit dans les expériences mystérieuses, soit dans les grands trucs ou illusions; c'est le seul moyen d'arriver à approcher le plus possible la perfection, tant au point de vue de la présentation que de l'exécution.

D'autre part, la diversité de ces spectacles aura l'appréciable avantage de ne jamais lasser le public.

Mon but sera pleinement atteint, si j'ai réussi, grâce à ce livre, à former de nouveaux adeptes en faisant aimer la cartomagie et ses artistes, pour le plus grand essor de la prestidigitation tout entière.

ROBERT-HOUDIN

Robert-Houdin est l'une des plus grandes figures de la prestidigitation, ayant été un présentateur et un exécutant de premier ordre.

Il a laissé le souvenir d'un prestige incomparable, et son génie inventif lui permit de créer de nombreuses pièces mécaniques.

Il publia plusieurs ouvrages qui eurent un succès retentissant et qui firent faire un grand pas à la prestidigitation.

Robert-Houdin fut envoyé par le gouvernement français en Algérie, pour combattre l'influence des sorciers arabes.

Né à Blois le 6 décembre 1805 ; il est mort à Saint-Gervais en 1871.

* * *

La première grande représentation de Robert-Houdin eut lieu le 3 juillet 1845, date à laquelle il présenta ses premières inventions, qui firent grand bruit à l'époque.

Voici l'annonce de cette première représentation, telle qu'elle fut affichée sur les murs de Paris.

Aujourd'hui JEUDI 3 JUILLET 1845

PREMIÈRE REPRÉSENTATION
DES
SOIRÉES FANTASTIQUES
DE
ROBERT-HOUDIN

La séance sera composée d'expériences entièrement nouvelles, de l'invention de M. ROBERT-HOUDIN.
Telles que :

La Pendule cabalistique Auriol et.
Debureau.
L'Oranger.
Le Bouquet mystérieux.
Le Foulard aux surprises.

Pierrot dans l'œuf.
Les Cartes obéissantes.
La Pêche miraculeuse.
Le Hibou fascinateur.
Le Pâtissier du Palais-Royal.

Ouverture des bureaux à 7 h. 30. On commencera à 9 heures.

Prix des Places :

Galleries : 1 fr. 50. — Stalles : 3 francs. — Loges : 4 francs. — Avant-scènes : 5 francs.

Il est à remarquer que, dans ses programmes, Robert-Houdin ne faisait mention que de ses grandes expériences, et qu'il accompagnait celles-ci de nombreux escamotages, dans lesquels il montrait sa grande dextérité.

Voici les principales expériences que Robert-Houdin a inventées et exécutées dans son théâtre à Paris.

- | | |
|--|--|
| 1. L'Oranger fantastique. | 11. Le Coffre transparent ou les Pièces voya-
geuses. |
| 2. La Bouteille inépuisable. | 12. La Garde-Française ou la Colonne au
Gant. |
| 3. La Pêche merveilleuse. | 13. Le Pâtissier du Palais-Royal. |
| 4. La Pendule aérienne. | 14. Diavolo Antonio ou le Voltigeur au
Trapèze. |
| 5. La Seconde Vue ou la Clochette mysté-
rieuse. | 15. Le Vase enchanté ou le Génie des
Roses. |
| 6. Le Foulard aux surprises. | 16. La Corne d'Abondance. |
| 7. La Suspension éthérée. | |
| 8. La Guirlande de fleurs. | |
| 9. Le Carton de Robert-Houdin. | |
| 10. L'Impression instantanée ou la Commu-
nication des couleurs par la volonté. | |

OBSERVATIONS IMPORTANTES

Pour présenter avec le maximum de succès les expériences décrites dans cet ouvrage, il ne suffit pas de connaître à fond les principes nécessaires à leur exécution, il est également indispensable d'observer les enseignements suivants, qui sont d'une grande importance.

1^o Ne jamais faire connaître à l'avance l'effet que vous voulez produire ; outre que les spectateurs avertis chercheraient à vous embarrasser dans l'exécution de votre expérience, l'élément surprise n'existant plus, la curiosité de tous s'en trouverait sérieusement amoindrie, nuisant par là même à l'effet recherché ;

2^o Pour la même raison, ne pas recommencer deux fois la même expérience sur la demande qui peut vous en être faite, à moins de pouvoir l'exécuter par des moyens différents ; au cas contraire, produisez-en une qui ait quelque ressemblance avec celle que vous venez de présenter ;

3^o Avant de produire une série d'expériences en public, préparez-vous très minutieusement ; prévoyez toutes les questions qui pourraient vous être posées, afin d'avoir réponse à tout ; prévoyez également toutes les difficultés qui pourraient se présenter, afin de ne jamais vous trouver embarrassé ;

4^o Soyez sobres en paroles : trop de bavardage nuit à l'effet cherché ;

5^o Lorsque vous faites des feintes, appliquez-vous à ce que tous vos mouvements soient naturels et paraissent être la réalité ;

6^o Lorsque vous donnez une série d'expériences, classez-les de telle façon que les premières facilitent et fassent valoir celles qui suivent.

7^o Cherchez toujours à égarer les assistants dans leurs recherches en les trompant sur les moyens que vous employez ; faites-leur croire, par exemple, que c'est grâce, soit à un calcul, soit à la finesse de votre toucher, soit à votre mémoire surnaturelle, etc., que vous devinez les cartes ;

8^o Pour donner plus de prestige et de mystérieux à vos expériences, tenez bien compte des indications suivantes : lorsque vous exécutez un des principes nécessaires à la présentation d'une expérience, au moment où les doigts agissent, détournez, par le regard, le geste ou la parole, l'attention des spectateurs.

Par tous les moyens en votre pouvoir, faites qu'on ne puisse s'apercevoir que c'est grâce à votre adresse que vous obtenez des résultats aussi merveilleux ; autrement dit, n'en faites jamais étalage au cours de vos expériences, les exercices de dextérité devant être présentés dans une séance spéciale, afin de ne pas abaisser le voile du mystère ;

9^o Alternez, si possible, les expériences d'adresse et de combinaisons, afin de dérouter complètement les spectateurs ;

10^o Sachez profiter de toutes les circonstances favorables qui peuvent se présenter pour embellir vos expériences, ces occasions se présentent assez souvent, mais il faut les saisir au moment voulu et en tirer le plus grand profit possible.

CONCLUSION

D'où il découle des observations présentées ci-dessus que :

Chaque expérience doit être étudiée dans ses plus petits détails et être exécutée de « main de maître » ;

Il est préférable de ne pouvoir exécuter que quelques expériences dans la perfection, qu'un grand nombre d'une exécution douteuse ; les expériences de cartomagie ne souffrent absolument aucune médiocrité.

Tous les véritables amateurs doivent s'attacher à approcher le plus possible la perfection absolue, qui est la seule garantie du succès.

* * *

Voici le moyen d'arriver à des résultats très rapides.

Il ne s'agit pas, pour débiter, de vous éterniser dans l'apprentissage de la plus grande partie des principes décrits ; vous vous lasseriez vite : il faut en même temps mettre la théorie en pratique.

Choisissez une expérience facile et à votre goût et apprenez tout d'abord les principes nécessaires à son exécution.

Répétez-la jusqu'à ce que vous la sachiez sur le bout du doigt, en un mot, appliquez-vous à en soigner tous les détails avant de passer à une autre expérience.

Composez-vous ainsi un petit répertoire, que vous améliorerez au fur et à mesure que vos capacités s'étendront.

C'est le seul moyen de ne pas piétiner sur place et de ne pas vous trouver lassé par l'étude assez ardue de certains principes, dont vous ne parviendrez à la parfaite exécution que par la répétition fréquente des expériences qui en nécessitent l'emploi.

Vous arriverez ainsi, à obtenir d'excellents et rapides résultats.

LA PRÉSENTATION

La présentation joue un rôle très important, son but étant de mettre une expérience en valeur, afin d'en obtenir le maximum de succès.

La même expérience exécutée par différents artistes de valeur égale enthousiasmera plus ou moins l'assistance, suivant la manière dont elle sera présentée.

Bien souvent, certains professionnels croient suppléer à la faiblesse de leurs moyens par des discours interminables (1) qui lassent l'auditoire au lieu de le distraire, en faisant passer comme secondaire l'exécution de l'expérience elle-même.

Il ne faut pas perdre de vue que les spectateurs attendent toujours avec une grande impatience le dénouement de l'expérience en cours, et que, s'il est bon, en général, d'aiguiser leur désir en le prolongeant quelque peu, il est maladroit de le faire durer au-delà des limites raisonnables.

Soyez sobres de paroles et ne dites que ce qu'il faut pour faire valoir vos expériences.

LA TENUE

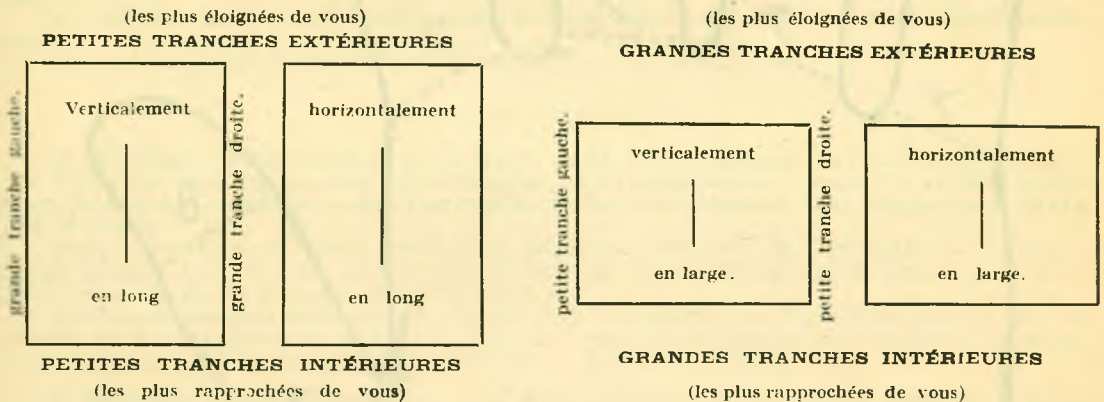
Il est évident que l'artiste (amateur ou professionnel) doit avoir une certaine prestance et éviter une mise douteuse ou de mauvais goût.

Dans les salles de spectacle, l'habit est tout indiqué et devrait être de rigueur.

Dans les salons ou en société, le smoking s'impose généralement, bien qu'un complet veston noir puisse suffire : la condition essentielle est que le vêtement porté soit de bonne coupe, afin de ne prêter à aucune critique.

LES DIFFÉRENTES POSITIONS DU JEU

Pour apprendre à exécuter les principes indispensables aux expériences de cartomagie, il est nécessaire de bien comprendre les termes suivants, que j'utiliserai pour indiquer les différentes positions que devra occuper le jeu dans la main.



Ces termes très explicites me permettront, autant que possible, d'écarter en partie les figures de cet ouvrage, celles-ci portant bien souvent préjudice au texte, que chacun a tendance à lire à la légère, la figure devant donner, semble-t-il à tous, la véritable solution.

Ces figures ne sont bien souvent qu'un trompe-l'œil, ne reproduisant que rarement les positions exactes du jeu et des doigts, qui sont toujours très difficiles à représenter.

Mais si, dans certains cas, je jugeais qu'elles soient vraiment de quelque utilité (2) pour éclaircir le texte, je n'hésiterais pas à y recourir.

LES PRINCIPES

Vous trouverez, parmi les principes expliqués dans cet ouvrage, des procédés qui me sont personnels, et que je me fais un grand plaisir de faire connaître à tous ceux qui s'intéressent à l'art de la cartomagie.

(1) Le boniment doit être sobre et débité selon son tempérament et son goût personnel ; j'ai dû le sacrifier dans la description de la plupart des expériences, cet ouvrage étant, malgré cette omission, déjà fort important.

(2) J'ai dû, contre mon gré et pour satisfaire quelques-uns de mes amis amateurs passionnés de la cartomagie, me résoudre à illustrer cet ouvrage d'un nombre de figures plus important que je ne l'aurais désiré.

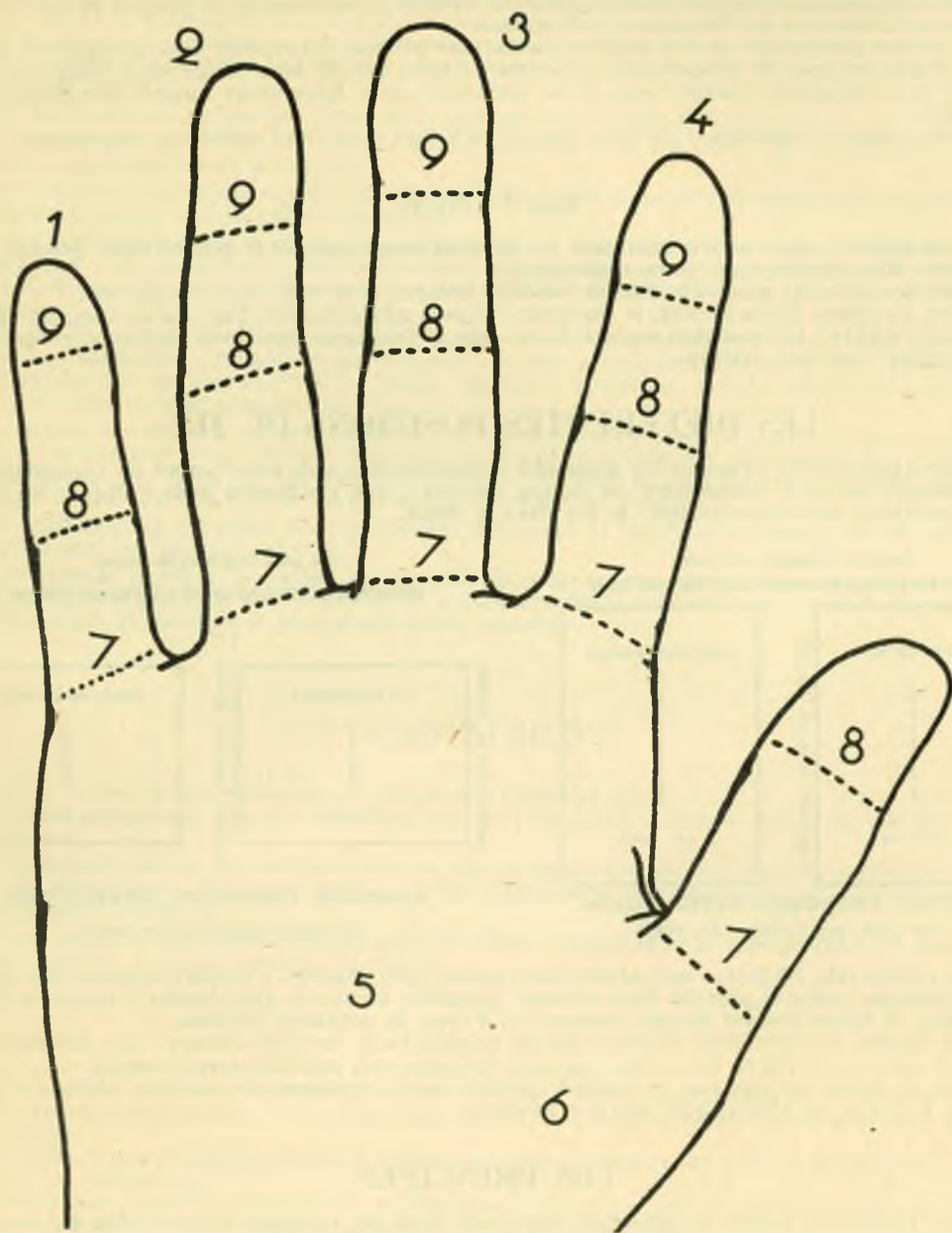
LA MAIN

Contrairement à une opinion très répandue, la conformation de la main ne joue qu'un rôle très secondaire dans l'adresse, la souplesse et l'agilité des doigts.

Les mains des artistes qui excellent dans l'art de la prestidigitation sont de formes si variées, qu'il a bien fallu en conclure que c'est par un entraînement sérieux et continu que ces artistes sont arrivés à obtenir la virtuosité dont ils font preuve dans leurs expériences.

Il est certain, d'autre part, que, suivant la conformation des mains, certains d'entre eux seront plus aptes que d'autres à exécuter telle ou telle expérience, ou tel exercice de dextérité.

A chacun de choisir, parmi les différents principes et expériences, ce qui convient le mieux à ses possibilités : c'est là tout le secret du véritable artiste.



LA MAIN DE L'AUTEUR

1. Auriculaire. — 2. Annulaire. — 3. Médius. — 4. Index. — 5. Paume. — 6. Thénar. — 7. Phalanges. — 8. Phalangines. — 9. Phalangettes.

Tous les termes ci-dessus sont employés pour la description claire et précise des principes nécessaires à la réalisation des expériences expliquées dans cet ouvrage.

J'ai décrit tous les principes tels que je les exécute moi-même, et, pour en donner une description aussi minutieuse que possible, j'ai dû prendre le jeu en mains et en décomposer tous les mouvements.

Il est nécessaire de connaître au moins trois ou quatre faux mélanges ; j'en dirai autant pour les sauts de coupe : ces principes sont essentiels et se trouvent souvent répétés au cours d'une séance.

La répétition trop fréquente du même procédé laisserait deviner aux spectateurs par quels moyens vous arrivez à obtenir les merveilleux résultats dont ils sont les témoins ; tandis qu'en employant différents sauts de coupe et faux mélanges, les initiés eux-mêmes seront bien souvent dérouterés, ou, en tout cas, admireront sans réserve l'adresse dont vous faites preuve en la circonstance.

C'est à vous d'utiliser les procédés qui conviennent le mieux à vos préférences ou à vos aptitudes.

LA TECHNIQUE LES FAUX MÉLANGES

Avant de commencer une expérience, il est nécessaire de mêler vous-même, ou de faire mêler le jeu ; autrement, la majeure partie des spectateurs seraient enclins à penser, à tort ou à raison que votre jeu est préparé et que vous avez en vue une ou plusieurs cartes.

Dans certains cas, vous pourrez le donner à mêler aux spectateurs, en faisant passer à l'em-palmage (voir plus loin ce procédé) la ou les cartes devant être utilisées pour votre expérience.

Dans d'autres, vous devrez le mêler vous-même et donner l'illusion absolue que les cartes sont réellement mélangées.

Il est indispensable de connaître plusieurs faux mélanges, non seulement parce qu'un seul moyen ne peut s'adapter à toutes les expériences, mais aussi pour mieux dérouter les spectateurs.

Dès le début d'une séance, j'emploie successivement deux ou trois faux mélanges pour mêler les cartes ; ceci est du meilleur effet sur les spectateurs qui n'auront ainsi aucune raison de se méfier de vos manœuvres.

Je commence alors par le mélange « à l'éventail » (2^e catégorie) qui laisse voir presque toutes les cartes du jeu, ce qui prouve aux spectateurs que vous vous servez bien d'un jeu ordinaire.

J'ai divisé les faux mélanges en deux catégories :

1^{re} catégorie. — Toutes les cartes sont mélangées, sauf celles placées dessus ou dessous le jeu.

2^e catégorie. — Toutes les cartes paraissent mélangées, mais sont conservées dans le même ordre.

Ces faux mélanges permettent de classer tout ou partie du jeu.

PREMIÈRE CATÉGORIE

1. **Mélange « à l'éventail »**. — Ce faux mélange est certainement le plus à facile exécuter. Étalez des deux mains, le jeu figures dessous, en un large éventail ; séparez-le en deux parties à peu près égales, et présentez ces deux moitiés, tenues verticalement dans chaque main, figures vers le public.

Rapprochez alors ces deux éventails en intercalant les unes dans les autres les cartes de chaque paquet, tout en ayant soin, ce qui est facile, de ne pas déranger celles devant vous servir pour votre expérience et qui se trouvent sur le jeu.

Répétez ce mélange deux ou trois fois de suite ; les spectateurs, constatant que la carte du dessous du jeu change plusieurs fois et ne pouvant s'apercevoir que celle de dessus n'est jamais recouverte, sont ainsi persuadés que toutes les cartes sont bien mêlées.

2. **Mélange « classificateur »**. — Le faux mélange « à l'éventail » expliqué ci-dessus permet en outre de pouvoir classer, à un rang déterminé, une carte qui a été tirée, remise dans le jeu par un spectateur, et que vous avez ramenée sur le jeu par un saut de coupe (voir les différents sauts de coupe).

Tenant le jeu des deux mains, cartes figures dessous, ouvrez-le en un large éventail, de manière que les cartes de dessus soient vers la droite ; opérez de telle façon que les trois ou quatre cartes du milieu de l'éventail soient plus espacées que les autres et séparez, à partir de cet endroit, cet éventail en deux parties, une dans chaque main.

La moitié supérieure du jeu se trouve ainsi dans la main droite et les cartes que vous aviez nettement espacées des autres doivent se trouver sur le dessus de l'éventail de gauche.

Supposons que vous vouliez faire passer la carte choisie qui est sur le jeu, la septième.

Il s'agit donc, tout en mélangeant réellement toutes les autres cartes, d'en faire passer six au-dessus de la carte choisie ; pour cela, rapprochez les deux éventails et faites passer, sur la carte choisie qui est sur celui de droite, les trois ou quatre cartes de dessus de l'éventail de gauche.

Poussez-les à l'aide du pouce gauche, qui est placé sur le dos de ces cartes et les autres doigts qui sont dessous, en intercalant toutes les autres cartes les unes dans les autres, afin que les spectateurs aient la conviction absolue que le jeu est parfaitement mélangé.

Si, par exemple, vous avez fait passer trois cartes sur la carte choisie, celle-ci sera donc devenue la quatrième.

Répétez la même opération que précédemment, en faisant passer trois nouvelles cartes sur le jeu ; la carte choisie est à présent la septième du jeu.

d'elles-mêmes, retenez-les sur le jeu à l'aide du pouce droit, et élevant la main gauche, la carte choisie reste seule dans cette main qui la glisse aussitôt sur le jeu (ce dernier mouvement doit être fait très rapidement).

Vous pourriez faire passer en une seule fois les six cartes sur celle choisie, mais cela demanderait un laps de temps un peu plus long pour les compter avec certitude ; et, la moindre hésitation pouvant paraître anormale, il est préférable d'exécuter cette opération en deux fois, d'autant plus que ce mélange, répété plusieurs fois de suite et très rapidement, produit une meilleure impression sur les spectateurs.

3. Le même classement, obtenu par l'empalme et le saut de coupe (*Voir plus loin ces procédés*). — Étalez le jeu en un large éventail pour faire choisir une carte et profitez de leur éparpillement pour en compter six à partir du dessus du jeu.

En refermant l'éventail, glissez l'auriculaire gauche entre le jeu et ces six cartes que vous empalmez dans la main droite, les mains et le jeu étant à ce moment dans les mêmes positions que pour le saut de coupe « classique ». De la main droite, enlevez environ la moitié du jeu pour faire déposer la carte choisie sur le paquet tenu de la main gauche et couvrez cette partie du jeu avec celle tenue dans la main droite.

Faites alors sauter la coupe ; la carte choisie passe alors sur le jeu sur lequel vous abandonnez tout simplement les six cartes empalmées.

La carte choisie est ainsi devenue la septième.

4. Mélange « à l'italienne ». — Ce mélange n'exige pour ainsi dire aucune étude, tellement il est facile à exécuter.

Le côté gauche du corps faisant face aux spectateurs, tenez le jeu verticalement en large, une des grandes tranches reposant sur le milieu et en travers de la main droite, les doigts de celle-ci, recourbés sur le côté figures, qui se trouve vers le public, et le pouce sur le dos de la première carte.

Le jeu se trouve ainsi maintenu entre ces doigts dans une position verticale.

De la main gauche, prenez par les petites tranches à peine la moitié du jeu se trouvant vers les spectateurs, en ayant soin de maintenir ces cartes un peu espacées les unes des autres ; élevez ce paquet et intercalez-en les cartes dans celles du paquet tenu par la main droite, que vous évitez de maintenir serré, afin que les cartes que vous intercalez puissent y pénétrer sans aucune difficulté.

Renouvelez cette opération plusieurs fois de suite, en prenant garde de ne pas mélanger avec les autres la ou les cartes que vous utilisez pour votre expérience et qui sont placées sur le jeu.

Évitez de présenter le côté droit du corps aux spectateurs, afin que ceux-ci ne puissent s'apercevoir que les cartes de dessus du jeu ne sont jamais recouvertes par d'autres cartes.

5. Mélange « classique ». — Cette manière de mélanger les cartes (à part les légères modifications apportées, qui sont invisibles pour les spectateurs) est employée par la majorité des joueurs ; c'est pour cette raison et aussi pour les trois avantages cités ci-dessous que je le recommande particulièrement ; c'est un de ceux que j'utilise le plus fréquemment.

Les trois avantages du mélange « classique ».

Après ce faux mélange, la carte que vous avez en vue peut se trouver, selon votre désir :

- 1° Dessus ou dessous le jeu ;
- 2° La deuxième dessous ou la deuxième dessus le jeu ;
- 3° Plusieurs cartes peuvent être conservées sous le jeu.

Supposons que la carte que vous connaissez soit sur le jeu.

Étant placé face au public, posez le jeu dos dessus, en travers de la main droite, mais reposant seulement sur les doigts, la petite tranche extérieure vers le public ; repliez ces doigts : le jeu sera dans une position presque verticale, le pouce droit appuyé sur le dos des cartes.

Prenez alors le jeu de la main gauche, par les petites tranches, le pouce vers vous, les extrémités des grands doigts sur la petite tranche extérieure.

Appuyez le pouce droit sur le dos de la première carte et élevez en même temps la main gauche tenant le jeu ; la première carte, se trouvant retenue par le pouce, quitte le dessus du jeu et reste maintenue entre le pouce et les doigts de la main droite.

Laissez tomber sur cette carte les cinq ou six premières cartes du dessus du jeu, puis cinq ou six autres, et ainsi jusqu'à épuisement ; la carte que vous connaissez est ainsi passée dessous.

Si vous voulez l'y conserver tout en continuant à mêler les cartes, retenez, avec les grands doigts placés sur les grandes tranches, les toutes dernières cartes du dessous du jeu, et reprenez de la main gauche le restant des cartes, moins les cinq ou six premières que vous retenez avec le pouce droit ; laissez tomber ces cartes successivement et très rapidement par petits paquets de cinq ou six sur celles conservées dans la main droite.

Répétez ce mélange plusieurs fois de suite.

Vous pouvez donc conserver plusieurs cartes sous le jeu, en les mélangeant comme je viens de l'expliquer.

Pour ramener sur le jeu la carte choisie, enlevez tout le jeu de la main gauche et par les petites tranches, moins les cinq ou six premières cartes de dessus, et laissez tomber sur ces cartes et par petits paquets, celles se trouvant dans la main gauche.

Lorsque vous serez arrivé aux toutes dernières cartes, laissez glisser celles couvrant la carte que vous connaissez, ou, si ces dernières cartes ne sont pas suffisamment glissantes pour tomber d'elles-mêmes, retenez-les sur le jeu à l'aide du pouce droit, et élevant la main gauche, la carte choisie reste seule dans cette main qui la glisse aussitôt sur le jeu (*ce dernier mouvement doit être fait très rapidement*).

6. La carte choisie étant sur le jeu, la faire passer deuxième dessous par « faux mélange » A. G. (1). — Tenant le jeu dans la même position que pour l'exécution du mélange « classique », le pouce droit sur le dos des cartes et les autres doigts recourbés côté figures, maintenez la carte de dessus et de dessous le jeu entre ces doigts, tout en enlevant de la main gauche le jeu par les petites tranches.

Dès que le jeu abandonne les cartes de dessus et de dessous, celles-ci se réunissent par la pression des doigts droits ; laissez tomber sur ces deux cartes les cinq ou six cartes de dessus du paquet de la main gauche, puis par petits paquets de cinq ou six cartes jusqu'à épuisement du jeu, comme il est indiqué plus haut.

La première carte qui était placée sur le jeu est ainsi passée deuxième dessous, sans que les spectateurs aient pu s'en rendre compte.

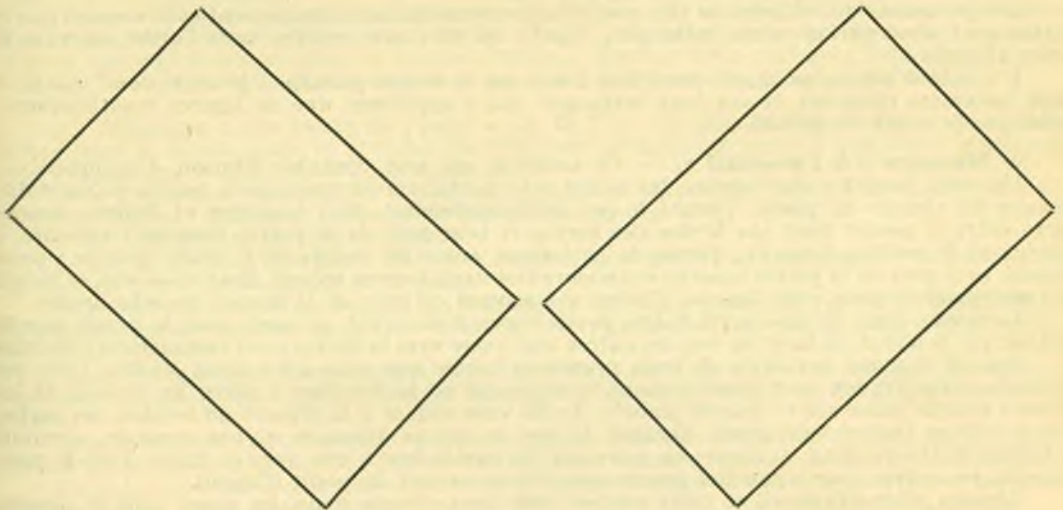
Il est facile de comprendre que, par ce moyen, il est possible de classer une carte placée sur le jeu, troisième, quatrième ou cinquième, à partir de dessous du jeu, en retenant entre les doigts droits deux ou trois cartes de dessus ou de dessous le jeu, lorsque vous enlevez celui-ci de la main gauche.

7. Le Mélange « feuilleté » (A. G.). — Dans ce mélange qui est très facile à exécuter, les cartes sont réellement mêlées les unes aux autres, sauf celles que vous voulez ne pas perdre de vue, et qui peuvent être placées ou dessous ou dessus le jeu.

Faisant face à l'assistance, le jeu étant placé devant vous sur la table, dans le sens de la longueur, prenez de la main droite environ la moitié des cartes, le pouce vers vous sur la petite tranche intérieure, les deux grands doigts sur la petite tranche extérieure.

De la main gauche, prenez l'autre moitié, les doigts placés exactement dans la même position que pour le paquet de la main droite.

Posez devant vous, sur la table, et sans les lâcher, chacun de ces paquets, de telle façon que deux des coins inférieurs se fassent vis-à-vis ; ces deux paquets seront donc dans une position oblique, comme il est indiqué dans la figure ci-dessous :



Placez alors l'index de chaque main sur le dos de chaque paquet et vers sa partie inférieure, sur laquelle vous appuyez à l'aide de ces deux doigts, pendant que le pouce de chaque main, placé sur la petite tranche intérieure de chaque paquet, relève la partie inférieure des cartes jusqu'à ce que celles-ci soient dans une position verticale.

Lâchez alors, avec les pouces, les cartes une à une, jusqu'à épuisement de chaque paquet.

Si l'opération a été bien exécutée, les coins inférieurs des cartes se trouvent engagés les uns dans les autres, et il suffit de pousser ensuite les paquets l'un vers l'autre pour en réunir toutes les cartes.

1^o Si les cartes à conserver en place sont sous le jeu, les premières cartes que vous lâcherez avec le pouce seront naturellement celles-ci, qui sont sous le paquet de la main gauche.

2^o Si ces cartes sont sur le jeu, vous terminez le mélange en lâchant en dernier lieu, avec le pouce droit, les dernières cartes de dessus du paquet de la main droite.

Il est donc facile de conserver à la fois une ou plusieurs cartes placées dessus et dessous le jeu, en opérant comme je viens de l'expliquer ci-dessus : lâchez d'abord les premières cartes de dessous du paquet de gauche et terminez le mélange par les dernières cartes de dessus du paquet de droite.

Ce mélange paraît si naturel, qu'il ne peut faire naître le moindre soupçon, les spectateurs voyant s'intercaler sous leurs yeux les cartes les unes dans les autres.

(1) Les procédés créés par l'auteur sont indiqués par les initiales A. G.

FAUX MÉLANGES

DEUXIÈME CATÉGORIE

8. **Mélange « aux petits paquets ».** — Je commencerai par les faux mélanges les plus faciles ; celui-ci s'adresse particulièrement aux débutants, car il n'exige, pour ainsi dire, aucun apprentissage.

Avant de présenter votre expérience, vous avez secrètement classé votre jeu dans l'ordre qui vous est utile ; placez ensuite sur le jeu, la carte qui se trouvait la dernière dessous.

Votre jeu est ainsi préparé pour l'exécution de ce faux mélange, qui est d'une simplicité enfantine.

Prenez de la main droite le jeu par les petites tranches, et faites sur votre table six paquets que vous placerez selon les indications ci-dessous :

A
E
C

B
F
D

Abandonnez en A les cinq ou six premières cartes de dessous, puis à peu près autant de cartes en B, en C, en D, laissez le reste des cartes en E, moins la dernière que vous placez en F (c'est cette carte que vous aviez fait passer sur le jeu avant l'exécution de ce faux mélange).

Réunissez, à l'aide des deux mains, ces six paquets de la façon suivante :

Placez le paquet A sur la carte F et le paquet B sur ces cartes, puis le paquet C par-dessus, ensuite le D, pour terminer par le paquet E.

Vous faites ces déplacements de paquets, avec la main gauche pour ceux placés à gauche, et avec la main droite pour ceux placés à droite.

Les personnes qui suivent de très près vos mouvements sont absolument convaincues que les cartes sont ainsi parfaitement mélangées, tandis qu'elles sont restées dans l'ordre où vous les aviez classées.

Il existe d'autres mélanges similaires basés sur le même principe ; je crois donc inutile de faire connaître plusieurs de ces faux mélanges, qui n'apportent que de légères modifications à celui que je viens de décrire.

9. **Mélange « à l'éventail ».** — Ce mélange est une véritable illusion d'optique.

En effet, pour les spectateurs, les cartes sont parfaitement mélangées, tandis qu'en réalité, aucune ne change de place. Tenant le jeu horizontalement, sens longueur et figures dessous, serré entre le pouce droit sur le dos des cartes et tout près de la petite tranche intérieure, et l'index et le médius dessous ; prenez-le également entre les doigts de la main gauche : pouce dessus, tout près de la petite tranche extérieure (les deux pouces se font ainsi vis-à-vis), le médius et l'annulaire dessous, côté figures, l'index se trouvant en haut de la grande tranche droite.

Le pouce droit et les autres doigts droits servant de pivot, poussez avec le pouce gauche, qui est sur le dos et en haut du jeu, les cartes une à une vers la droite pour commencer l'éventail.

Sous le couvert des deux ou trois premières cartes que vous avez ainsi étalées, tirez vers la droite, avec l'index droit placé dessous, la carte qui est la première à partir du dessous du jeu, l'index gauche placé sur la grande tranche droite vous aidant à la séparer du restant des cartes ; dès qu'elle se trouve légèrement dégagée du jeu, ce qui ne demande qu'une seconde, continuez à former votre éventail, toujours en poussant les cartes une à une vers la droite avec le pouce gauche, les autres doigts gauches placés sous le jeu servant de point d'appui.

Séparez alors l'éventail en deux parties, une dans chaque main, en ayant soin de prendre, avec l'éventail de gauche, la carte que vous aviez séparée du restant du jeu, et de telle manière que cette carte soit la première à droite et la première dessous de cet éventail.

Au moment où vous allez séparer l'éventail en deux parties, poussez de même vers la gauche et, bien dégagée des autres cartes, la dernière de dessous de l'éventail droit.

Présentez ces deux éventails, un dans chaque main, verticalement et face au public ; à ce moment, les deux dernières cartes du dessous des éventails sont inclinées l'une vers l'autre.

Les dos des mains tenant chaque éventail font face aux spectateurs, et ces mains doivent, au moment où les deux éventails vont se rapprocher, être dans une position verticale, c'est-à-dire les doigts en l'air ; les index doivent être libres pour pouvoir pousser les cartes de chaque éventail les unes vers les autres.

Rapprochez alors les deux éventails, la carte de dessous de l'éventail droit venant se placer sur celle de l'éventail gauche et semblant glisser contre cette carte, tandis qu'en réalité elle en est séparée par toutes les autres cartes de cet éventail.

Poussez avec les index toutes ces cartes l'une vers l'autre, de façon à les rassembler en un seul paquet.

Les cartes des deux éventails sembleront s'encastrent les unes dans les autres, et ceux qui vous regardent auront la certitude que ces cartes sont ainsi parfaitement mêlées.

Lorsque vous aurez bien compris les mouvements nécessaires, opérez devant une glace, ce qui vous permettra de corriger les légères imperfections que vous pourriez commettre dans l'exécution de ce faux mélange.

Vous constaterez alors, par vous-même, que ce procédé produit une illusion parfaite.

10. **Mélange « aux trois sections ».** — Ce mélange est également parfait, les cartes paraissant absolument confondues les unes avec les autres.

1° Pour l'exécuter, ouvrir des deux mains le jeu en un large éventail, comme je l'ai expliqué au début du mélange précédent, en tenant également les cartes dos dessus, dans une position horizontale.

En formant cet éventail, laissez un léger intervalle vers le milieu.

2° Prenez alors, de la main gauche, la partie des cartes formant le côté gauche de l'éventail, soit environ une dizaine de cartes, et maintenez-les entre le pouce, placé sens largeur sur le dos des cartes et vers la petite tranche extérieure, l'index et les autres doigts recourbés côté figures ; dans cette position, la main est donc fermée.

3° Glissez cette partie de l'éventail dans l'intervalle que vous aviez laissé libre, de telle façon que le coin inférieur droit de la première carte de dessus de cet éventail se présente le premier dans cet intervalle.

Pour intercaler facilement ces cartes, sans qu'elles se trouvent accrochées au passage, présentez cet éventail non horizontalement, mais fortement relevé du côté du pouce et faites qu'elles dépassent légèrement la partie extérieure des autres cartes, l'index placé dessous les isolant de celles formant la partie inférieure de l'éventail.

4° Dégagez du restant du jeu cette partie inférieure, qui se trouve maintenue entre l'index dessus et les autres doigts dessous, et en vous aidant du pouce qui maintient l'éventail que vous venez d'intercaler, pour qu'il ne se trouve pas entraîné par le retrait des cartes de la partie inférieure.

5° Glissez ce petit éventail dans l'intervalle indiqué par la première carte de dessus de l'éventail précédemment intercalé et dont quelques cartes dépassent la petite tranche extérieure du jeu (ne refermez pas complètement cet éventail).

En l'intercalant, présentez cette fois le coin inférieur gauche de la dernière carte de dessous ce qui permettra d'éviter que des cartes quelconques se mêlent à cet éventail.

Si la position de l'éventail est bonne, ce coin rencontrera le coin supérieur gauche de la carte-repère.

Dès que ce deuxième éventail est intercalé, placez le jeu à plat en travers de la main gauche et recouvrez-le de la main droite en le prenant par les petites tranches, pour réunir toutes les cartes en un seul paquet.

Nota. — Toutes ces explications sont très longues en théorie, les moindres mouvements des doigts, les positions des mains et du jeu devant être décrits très minutieusement pour permettre une exécution parfaite et donner l'illusion absolue d'un véritable mélange.

En pratique, ce principe ne demande que six à huit secondes pour son exécution ;

11. Mélange « aux sauts de coupe » (A. G.). — Ce faux mélange permet de conserver le jeu dans le même ordre et la façon de l'exécuter se prête en outre à une autre combinaison que j'expliquerai à la fin de ce faux mélange.

Pour l'exécuter, tenez le jeu à plat, sens longueur, en travers de la main droite et figures dessous, le pouce placé sur le dos et en travers des cartes.

Voici maintenant le point capital :

Le jeu ne doit pas être placé dans la fourche formée par la base du pouce et de l'index, mais un peu en avant de la paume de la main.

Si la position du jeu est bonne, la phalange du pouce pourra se replier sans difficulté sur la grande tranche gauche du jeu, et seulement les extrémités des autres doigts pourront venir s'y poser.

Tenant le jeu dans cette position, couvrez-le de la main gauche en le prenant par les petites tranches, le pouce sur la petite tranche intérieure, les autres doigts sur la petite tranche extérieure.

Sous le couvert de cette main, placez le pouce droit sur la grande tranche du jeu, et soulevez avec ce pouce environ la moitié des cartes (le jeu est ainsi légèrement ouvert du côté gauche).

Enlevez alors, de la main gauche et vers la gauche, la partie inférieure du jeu et reportez-la ensuite sur les cartes restées dans la main droite, mais de la façon suivante :

Levant un instant le pouce droit pour leur livrer passage, placez ces cartes sur les autres en faisant seulement glisser sur ces dernières la grande tranche droite, pendant que la grande tranche gauche est fortement relevée.

Ceci a un double but : les cartes restent toujours séparées, le pouce droit reprenant sa place sur la grande tranche gauche du paquet supérieur, prêt à recommencer les mêmes mouvements que précédemment.

Notez bien que les spectateurs auxquels vous faites face, au moment où vous réunissez les deux paquets, ne voient que les doigts gauches placés sur la petite tranche extérieure, doigts qui les empêchent de s'apercevoir que le jeu est en partie ouvert de ce côté.

Dès que le pouce a repris sa place sur la grande tranche gauche, les doigts droits ont repris la leur sur le paquet inférieur qu'ils entraînent une seconde fois vers la gauche, comme je l'ai expliqué plus haut.

Répétez ce saut de coupe quatre, cinq ou six fois de suite, sans regarder vos mains et tout en causant, en vous plaçant un peu à distance.

Si vous désirez que le jeu ne soit pas coupé, faites que le nombre de sauts de coupe soit pair ; les spectateurs auront la conviction, en vous voyant opérer, que le jeu est parfaitement mélangé.

12. Manière de faire retrouver deux, trois ou quatre cartes ensemble dans le jeu (A. G.). — Je suppose qu'une carte ait été tirée, remise dans le jeu, ramenée dessus par un saut de coupe, et finalement laissée dessus après un faux mélange.

Enlevez, comme il est expliqué ci-dessus, environ la moitié inférieure du jeu ; ce mouvement doit être exécuté de telle façon qu'il laisse croire aux spectateurs que c'est la moitié supérieure du jeu que vous enlevez.

Pour donner cette illusion, élevez la main gauche en enlevant la moitié inférieure, tout en avançant en même temps la main droite vers la personne qui tient la carte choisie, en l'invitant à la déposer sur le paquet que tient cette main.

Ayant replacé le paquet de la main gauche sur celui de la main droite, vous avez alors recours au saut de coupe d'une main (voir les différents sauts de coupe) pour ramener sur le jeu la carte choisie (1).

Par ce moyen, vous pouvez faire placer successivement dans le jeu plusieurs cartes choisies, en ayant soin de faire un faux mélange après le dépôt de chaque carte, afin de bien prouver que vous les avez complètement perdues de vue.

13. Mélange « à la queue d'aronde ». — Ce faux mélange doit s'exécuter sur une table recouverte d'un tapis.

Placez devant vous le jeu sur la table, figures dessous et sens largeur, couvrez-le des deux mains, de la façon suivante :

Réunissez les index au milieu de la grande tranche extérieure du jeu, les autres doigts placés également sur cette tranche ; joindre de même les deux pouces au milieu de la grande tranche intérieure.

De la main gauche, prenez la moitié supérieure du jeu, et de la droite la moitié inférieure ; éloignez ces deux moitiés l'une de l'autre, jusqu'à ce que leurs petites tranches se fassent vis-à-vis.

Rapprochez ensuite ces deux moitiés, en intercalant leurs cartes les unes dans les autres.

Pour faciliter cette opération, il faut avoir soin de tenir chaque paquet de manière que ces cartes ne forment pas un bloc trop compact et puissent ainsi s'intercaler facilement les unes entre les autres.

Mais il ne faut pas que les cartes de chaque paquet soient poussées à fond ; celles du paquet de droite devront dépasser d'environ un centimètre vers la droite ; celles de gauche d'autant vers la gauche.

Lorsque ces deux moitiés ont été rapprochées l'une de l'autre, les index se touchent à nouveau au milieu de la grande tranche extérieure et forment avec les autres doigts un rideau qui cache le jeu aux yeux des spectateurs.

Sous le couvert de ce rideau, et en ayant bien soin de ne pas déplacer les doigts cachant le jeu, écartez les pouces et placez respectivement chacun d'eux sur le coin inférieur de la grande tranche intérieure de chaque paquet.

Les index servant de point d'appui, appuyez avec les pouces sur ces coins, ce qui a pour résultat de faire pivoter ces deux paquets et de les dégager l'un de l'autre, en leur faisant prendre une position presque verticale.

Pour les dégager complètement, reportez, sans déplacer les autres doigts, les deux pouces sur les coins devenus inférieurs de chaque paquet : le pouce droit sur le coin inférieur droit du paquet de droite ; le pouce gauche, sur le coin inférieur gauche du paquet de gauche.

A ce moment de l'opération, les doigts auriculaires et annulaires doivent se trouver placés sur la petite tranche extérieure de chaque paquet ; s'en servant à leur tour comme point d'appui, écartez, à l'aide des pouces, les deux paquets par leur base, ce qui les dégage complètement l'un de l'autre ; ces paquets se présentent maintenant devant vous horizontalement, sens longueur du jeu.

Sans lâcher ces deux paquets, les doigts placés à l'extérieur appuyant leurs extrémités sur la table, rapprochez-les à nouveau en les faisant pivoter à l'aide des pouces qui se rapprochent l'un de l'autre, puis se croisent, le paquet de droite devant passer au-dessus de l'autre sur lequel il se pose pour ne former qu'un tout.

Renouvelez cette opération plusieurs fois de suite ; les cartes sont restées dans l'ordre où vous les aviez classées avant le faux mélange.

Il faut naturellement acquérir la vitesse et la souplesse nécessaires pour obtenir une illusion parfaite.

14. Le Mélange alternatif. — Dans ce faux mélange, le jeu se trouve simplement coupé.

Pour l'exécuter, tenez le jeu figures dessous, sens longueur, en travers de la main gauche et vers l'extrémité des doigts, le pouce placé en travers et sur le dos des cartes.

Approchez du jeu la main droite dos dessous et faisant vis-à-vis à la main gauche.

1^o A l'aide du pouce gauche, poussez dans la main droite, en un seul paquet, les cinq ou six premières cartes de dessus du jeu, cartes qui seront maintenues vers le bout des doigts, à l'aide du pouce droit qui se place sur le dos des cartes.

2^o Retenant les cartes de dessus du jeu avec le pouce gauche, poussez dans la main droite, à l'aide des doigts placés sous le jeu, les cinq ou six dernières cartes que vous glissez sur celles se trouvant dans la main droite, en les retenant avec le pouce de cette main.

Retenant ensuite les cartes de dessous du jeu avec les doigts placés dessous, poussez à nouveau, avec le pouce gauche, quelques cartes de dessus le jeu sur celles de la main droite.

Vous épuisez ainsi les cartes du paquet de gauche, tantôt en prenant celles de dessus, tantôt celles de dessous pour les déposer sur le paquet de la main droite.

Il faut avoir bien soin de ne pas déranger l'ordre des cartes au moment où vous les déposez dans la main droite.

Le jeu paraît ainsi parfaitement mélangé et il est impossible que l'on puisse se douter qu'il n'en est pas ainsi.

Je recommande tout particulièrement ce faux mélange qui est excellent à tout point de vue.

Exécutez-le avec naturel et sans précipitation.

(1) Ou bien vous intercalez simplement l'auriculaire entre les deux paquets en couvrant le jeu de la main gauche, vous le séparez une seconde fois pour y faire placer la deuxième carte choisie, en enlevant cette fois le paquet supérieur.
— Faites de même pour les autres cartes et terminez par un faux mélange.

QUELQUES FAUX MÉLANGES



FIG. 1



FIG. 2

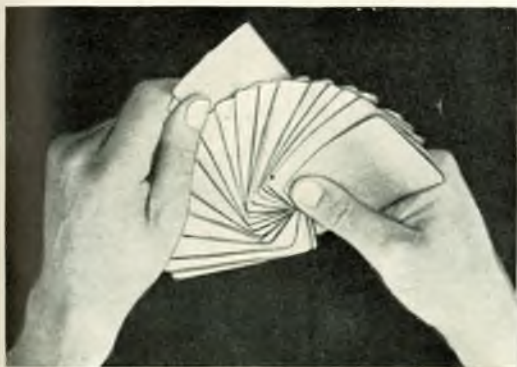


FIG. 3



FIG. 4



FIG. 5

- FIG. 1. — *Le Mélange « Feuilleté »*. — Remarquez la position des paquets et celle des pouces, relevant au début de l'action les coins intérieurs.
- FIG. 2. — *L'Éventail*. — Avant l'action. — Voyez la position des sept et huit de trèfle se faisant vis-à-vis.
- FIG. 3. — *Le Mélange « aux Trois Sections »*. — La partie gauche de l'éventail vient d'être enlevée et est intercalée vers le milieu du jeu.
- FIG. 4. — *La Queue d'aronde*. — Les deux moitiés du jeu viennent d'être encastrées l'une dans l'autre (le jeu est pris en main pour laisser voir que les cartes de chaque paquet ne sont pas confondues les unes avec les autres).
- FIG. 5. — *Le même*. — Les deux paquets légèrement dégagés l'un de l'autre après la première pression des pouces et des index.

QUELQUES SAUTS DE COUPE



FIG. 6



FIG. 7



FIG. 8



FIG. 9

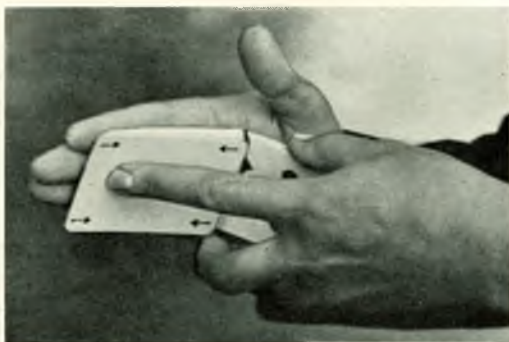


FIG. 10



FIG. 11



FIG. 12

FIG. 6. — « Classique ». — Vu de côté, pour laisser voir la séparation du jeu par l'auriculaire, et sa position, ainsi que celle des mains et des doigts.

FIG. 7. — Le même, vu du côté des pouces, le paquet supérieur se trouvant enlevé au début de l'action.

FIG. 8. — « Invisible ». — La position du jeu, des doigts et des mains, au moment où vous faites voir la carte de dessous.

FIG. 9. — « Grec ». — Le jeu vu côté opposé aux spectateurs, laissant voir le paquet inférieur pincé entre la base du pouce et de l'index, prêt à se dégager de dessous pour passer sur l'autre paquet.

FIG. 10. — La « Bascule arrière ». — Le jeu vu côté opposé aux spectateurs, laissant voir le paquet supérieur entraîné par les doigts gauches et prêt à passer sous le paquet inférieur.

FIG. 11. — Le « Pouce sur la tranche du jeu ». — Le jeu vu de côté, laissant voir le paquet supérieur maintenu par le pouce et le paquet inférieur se dégageant de dessous par le redressement des quatre doigts qui le tiennent.

FIG. 12. — « Entre le pouce et l'index ». — Le paquet arrière va passer sur le paquet avant, tenu entre le pouce et l'index.

15. **Faux mélange par « abandons réels dessous et simulés dessus ».** — Le jeu étant placé verticalement en large et en travers de la main droite, une des grandes tranches reposant sur la paume, tenez ce jeu entre le pouce sur le dos des cartes et face aux spectateurs, et les autres doigts côté figures.

Enlevez de la main gauche tout le jeu, sauf les cinq ou six premières cartes de dessus.

Faites alors le simulacre, en faisant glisser ce paquet sur le dos des premières cartes placées dans la main droite, d'y abandonner les dernières cartes de dessous de ce paquet (vous le frottez tout simplement sur le dos de ces cartes) et, le reportant cette fois côté figures, vous y abandonnez réellement les premières cartes de dessus.

Autrement dit, vous simulez un véritable mélange, tantôt en feignant d'abandonner des cartes sur le dessus, tantôt en abandonnant réellement des cartes dessous.

Répétez ces deux mouvements jusqu'à épuisement des cartes : l'illusion sera parfaite.

LES SAUTS DE COUPE

Le saut de coupe a pour but, lorsqu'un spectateur a choisi une carte et la remet dans le jeu, de la ramener sur le dessus ou sur le dessous, à l'insu de tous.

C'est alors que vous exécutez un faux mélange pour convaincre les plus sceptiques que la carte choisie est bien confondue avec les autres.

Comme je l'ai déjà indiqué précédemment, il est nécessaire de connaître plusieurs sauts de coupe, non seulement pour éviter la répétition trop fréquente du même procédé (ce qui pourrait nuire à votre prestige), mais également pour vous permettre de choisir ceux d'entre eux répondant le mieux aux expériences que vous exécutez.

Plus vos moyens seront variés, plus vos expériences seront mystérieuses.

Les sauts de coupe exigent une exécution impeccable.

Je commencerai par les sauts de coupe s'exécutant des deux mains.

Dans cette catégorie, il y a trois sauts de coupe, de principes absolument distincts.

16. **Saut de coupe « classique ».** — Ce saut de coupe est le plus ancien et reste toujours le plus utilisé.

Ayant fait choisir une carte, vous avez refermé l'éventail et conservé le jeu à plat et en travers de la main gauche, le pouce placé sens largeur et sur le dos des cartes, les quatre autres doigts sur la grande tranche droite, les phalanges repliées sur le dos du jeu.

Priez la personne ayant choisi une carte de bien vouloir la replacer dans le jeu ; à cet effet, vous prenez de la main droite environ la moitié des cartes que vous tenez entre le pouce, vers vous, sur la petite tranche intérieure, les autres doigts sur la petite tranche extérieure, et présentez la moitié restée dans la main gauche.

Dès que la carte choisie est déposée sur cette moitié, couvrez-la avec le paquet de la main droite, mais en ayant soin de replier dans le même temps l'auriculaire, qui sépare ainsi le jeu en deux parties.

Le jeu paraît fermé pour les spectateurs, ceux-ci ne voyant que la petite tranche extérieure.

Aussitôt que la main droite se pose sur le jeu, elle en saisit la moitié inférieure entre le pouce sur la petite tranche intérieure, les trois autres doigts sur la petite tranche extérieure.

Serrez la moitié supérieure du jeu entre l'auriculaire gauche placé dessous et les autres doigts repliés sur le dos des cartes.

Ouvrez cette main ; cette moitié supérieure se trouvera entraînée vers la droite ; soulevez en même temps la moitié inférieure du jeu, mais par la droite, la grande tranche gauche étant appuyée sur la base du pouce et formant pivot.

Les grandes tranches des deux parties du jeu arriveront ainsi à former un angle droit ; refermez à ce moment les doigts tenant la moitié supérieure, qui vient se poser à plat dans la main gauche, pendant que vous rabattez par-dessus la moitié inférieure que tient la main droite.

Ces deux mouvements doivent être faits rapidement et dans le même temps.

Dégagez alors les doigts d'entre les deux paquets et replacez-les recourbés sur le dos du jeu.

Un entraînement sérieux vous permettra d'obtenir la vitesse et la souplesse nécessaires à la bonne exécution de ce saut de coupe, qui exige une certaine dextérité.

La carte choisie est ainsi passée sur le jeu.

Elle aurait pu passer dessous, si vous aviez eu soin de glisser l'auriculaire sous cette carte au lieu de le placer dessus, lorsque vous couvrez le paquet de la main gauche avec celui de la main droite.

Ou bien, lorsque la carte est passée sur le jeu, vous avez recours au faux mélange « classique » qui vous permet de faire passer la carte choisie à l'endroit du jeu que vous désirez.

OBSERVATIONS IMPORTANTES

Pour rendre les sauts de coupe invisibles, vous devrez observer consciencieusement les enseignements suivants :

Ne pas faire sauter la coupe aussitôt que la carte choisie est recouverte par le paquet supérieur, car, à ce moment, tous les yeux sont braqués sur le jeu, et le moindre mouvement anormal vous rendrait suspect et augmenterait l'attention des spectateurs.

Il faut donc détourner cette attention :

1^o Par la parole.

Pour chaque expérience, vous avez préparé un petit speech qui distrait l'assistance, et vous profitez du moment où vous sentez que vos mains ne sont plus surveillées pour agir.

2^o Par le déplacement des bras ou du corps.

Vous faites un geste pour ponctuer vos paroles, par exemple, en recommandant à la personne de bien se souvenir de la carte qu'elle a choisie, ou en l'invitant à souffler sur le jeu pour opérer un changement de carte ou faire retrouver une carte choisie à l'endroit du jeu qui vous a été désigné (ces indications seront données dans chaque expérience).

Faites alors sauter la coupe au moment où vous allongez les bras pour présenter le jeu ; le saut de coupe devient ainsi absolument invisible.

Les débutants éprouveront une certaine difficulté dans l'exécution de ce saut de coupe ; en effet, il arrivera fréquemment que les cartes des deux paquets s'accrocheront au passage, au moment où le paquet supérieur viendra prendre la place du paquet inférieur : cela provient de la mauvaise position des doigts ou du jeu.

Seule l'expérience indiquera la rectification indispensable à la réussite de ce principe essentiel.

17. Autre moyen d'exécution. — En apportant dans l'exécution de ce saut de coupe une légère modification, vous pourrez obtenir les deux avantages suivants :

1^o Vous pourrez conserver sous le jeu une ou plusieurs cartes, ce qui vous sera indispensable dans certaines expériences.

2^o Vous pourrez laisser croire aux initiés que vous n'avez pas fait sauter la coupe.

Pour cela, laissez voir comme par inadvertance, avant le dépôt de la carte choisie, la dernière carte de dessous du jeu.

Enlevez, pour le faire passer dessus, la totalité du paquet inférieur, moins les toutes dernières cartes que vous abandonnez dans la main gauche et qui seront donc les cartes de dessous le jeu lorsque vous aurez exécuté votre saut de coupe.

Les spectateurs initiés, voyant toujours sous le jeu la carte précédemment aperçue, sont absolument persuadés que le jeu est resté tel qu'il était.

18. Le saut de coupe « invisible ». — Comme je l'ai dit plus haut, le saut de coupe « classique » n'est pas invisible et l'exécutant doit prendre certaines précautions pour le rendre tel.

Il existe pourtant un excellent moyen d'exécution de ce même saut de coupe, le rendant absolument invisible, sans recourir à aucun des artifices énoncés plus haut.

Voici comment vous opérez pour obtenir ce résultat :

Tenez le jeu à plat et en travers de la main gauche, le pouce sur le dos des cartes et sens largeur, les autres doigts sur la grande tranche droite et repliés sur le dos du jeu ; vous maintenez celui-ci assez serré pour que les spectateurs ne puissent s'apercevoir qu'il est séparé en deux parties.

« Remarquez, dites-vous, que la carte choisie a bien été placée au milieu du jeu ; la meilleure preuve, c'est qu'elle ne se trouve ni dessus (vous montrez la première carte du jeu) ni dessous » (vous retournez le jeu pour faire voir la dernière carte).

C'est lorsque vous replacez le jeu dans sa position normale que vous faites sauter la coupe, qui devient absolument invisible, grâce aux déplacements des bras et des mains.

Donc, avec le pouce droit placé sur le dos des cartes et vers la petite tranche extérieure, tirez, en vous aidant des autres doigts placés côté figures, la première carte de dessus du jeu pour la faire déborder ; saisissez-la entre ces doigts pour la présenter à la personne qui en a choisi une en lui disant : « Ce n'est certainement pas la vôtre. »

Elle vous répondra naturellement « non », puisque la carte choisie est toujours au milieu du jeu, l'auriculaire placé dessus.

Montrez à présent la carte placée sous le jeu.

Pour cela, présentez le côté gauche aux spectateurs ; posez la main droite sur le jeu, le pouce sur la petite tranche intérieure, les autres doigts sur la petite tranche extérieure.

Élevez les deux mains tenant le jeu, à peu près à hauteur du menton, les bras à demi allongés en avant, et ouvrez aussitôt à demi la main gauche, la droite suivant le mouvement du jeu sans le lâcher.

Faites en sorte que la figure de la dernière carte du jeu se présente presque verticalement, face à l'assistance et sens longueur.

Le pouce gauche se tiendra contre l'index gauche pour laisser voir entièrement la carte de dessous ; cette position du pouce paraîtra d'ailleurs plus naturelle.

Demandez alors à la personne intéressée si cette carte est celle choisie. La réponse sera naturellement négative.

C'est à ce moment que vous vous apprêtez à exécuter le saut de coupe, en tenant bien compte des indications ci-après :

L'auriculaire doit être bien engagé entre les deux parties du jeu et les autres doigts gauches doivent appuyer sur le dos des cartes du paquet supérieur.

Tirez ce paquet vers la gauche, il glissera sur le dos du paquet inférieur ; fermez aussitôt les doigts de la main gauche, et dans le même temps, abaissez cette main (ce dernier mouvement est nécessaire pour mieux dissimuler le saut de coupe).

Pendant ce temps, la main droite s'est retournée dos dessus en venant déposer le paquet qu'elle tient, sur le paquet de la main gauche et en accompagnant le mouvement descendant de cette dernière main.

Pour le public, vous n'avez fait que retourner le jeu, et personne n'a pu s'apercevoir que dans ce mouvement le paquet supérieur est devenu inférieur.

Nota. — Les deux modifications au « saut de coupe classique » expliquées ci-dessus seront d'une grande utilité dans certaines expériences, il en existe d'autres que je passe sous silence parce qu'elles ne présentent aucun intérêt à ce point de vue.

19. **Le saut de coupe « grec ».** — Dans un but malhonnête, certains Grecs utilisent ce saut de coupe au cours d'une partie de cartes.

Ce procédé qui leur permet de rétablir le jeu tel qu'il était avant la coupe s'exécute dans le sens de la longueur du jeu.

Étalez-le en éventail pour faire choisir une carte, et, les ayant rassemblées en un seul paquet, tenez celui-ci dans la main gauche, paume dessus, entre l'extrémité du pouce au milieu de la grande tranche gauche, et les extrémités des autres doigts sur la grande tranche droite.

Invitez alors la personne ayant choisi une carte à bien vouloir la déposer dans le jeu ; à ce moment, vous le divisez en deux parties en enlevant de la main droite à peu près la moitié des cartes, la petite tranche inférieure de ce paquet s'appuyant dans la fourche formée par la base du pouce et de l'index, les phalangettes des autres doigts étant placées sur la petite tranche extérieure (et non les extrémités des doigts) ; cette façon de tenir le paquet supérieur est très importante, comme vous vous en rendrez compte dans l'exécution de ce saut de coupe.

La carte choisie étant déposée sur le paquet de la main gauche, couvrez-la du paquet de la main droite, mais de manière que celui-ci dépasse légèrement la petite tranche extérieure du paquet inférieur, le pouce droit se plaçant en même temps sous ce dernier pour maintenir tout le jeu.

Ces deux moitiés, quoique paraissant confondues, sont donc nettement séparées l'une de l'autre et les extrémités des doigts, cachant le côté extérieur du jeu, empêchent les spectateurs de s'apercevoir de cette supercherie.

Pour détourner les regards et ôter à tous le plus léger soupçon, éloignez au besoin un instant la main gauche, les deux paquets étant maintenus par la main droite ; mais ayez soin de ne présenter que le dos de cette main aux spectateurs.

Voici comment vous ramènerez sur le jeu le paquet inférieur :

Ayant rapproché les deux mains, l'extrémité du pouce gauche s'est placée au milieu de la grande tranche gauche du paquet supérieur, les extrémités des autres doigts sur la grande tranche droite, à l'exception de l'index qui, dans le même temps, s'est appuyé contre la petite tranche extérieure du paquet inférieur.

L'index, se servant de ce point d'appui, a fait monter le paquet supérieur tenu entre le pouce et les doigts gauches ; la main droite s'est retirée en même temps en arrière en emportant la moitié inférieure, serrée entre la fourche formée par la base du pouce et de l'index.

Dès que les petites tranches des deux paquets se font vis-à-vis, ramenez la partie du jeu tenue par la main droite sur l'autre moitié.

Observations. — Il faut, bien entendu, agir de telle façon que les mouvements qui vous sont nécessaires pour exécuter ce saut de coupe soient pris par les spectateurs pour des gestes accompagnant normalement vos paroles ou vos explications.

1° En montrant sous un prétexte quelconque le dessus du jeu aux spectateurs.

Votre main droite couvrant le jeu, enlevez la moitié inférieure en retirant votre main en arrière, pour montrer du bout des doigts réunis le dessus du jeu du côté de la petite tranche intérieure (les spectateurs croient voir la totalité des cartes).

Ramenez aussitôt le paquet inférieur sur l'autre moitié en couvrant de nouveau le jeu de la main droite.

2° En écartant les deux mains, dans un geste familier.

Vous enlevez ainsi le paquet inférieur que la main droite reporte sur l'autre moitié, lors du rapprochement des deux mains.

3° En comptant les cartes.

Ayant demandé un numéro d'ordre, vous portez le pouce de la main droite à votre bouche pour faciliter la prise des cartes ; dans ce mouvement, vous avez emporté la moitié inférieure du jeu que vous replacez ensuite sur l'autre moitié pour compter les cartes que vous déposez une à une sur la table.

20. **La bascule arrière.** — Ce saut de coupe est du même genre que le précédent. Lorsque vous divisez le jeu pour faire déposer la carte choisie sur le paquet de la main gauche, tenez ces deux paquets exactement comme dans le saut de coupe « grec ». Recouvrez alors la carte déposée sur le paquet de la main gauche avec celui tenu dans la main droite ; mais contrairement au saut de coupe précédent, le paquet supérieur sera déposé légèrement en retrait de la petite tranche extérieure du paquet inférieur.

La main gauche pourra alors abandonner le jeu, que la main droite tiendra entre le pouce dessous et les autres doigts dessus (voir saut de coupe « grec »).

Les extrémités des doigts de cette main dépassant la petite tranche extérieure du jeu, empêcheront de même les spectateurs de s'apercevoir que les deux paquets sont toujours bien distincts l'un de l'autre ; mais ayez bien soin de ne montrer que le dos de votre main.

Tout en causant, rapprochez les mains pour exécuter le saut de coupe ; les spectateurs n'auront plus alors aucune raison de se méfier.

Comme dans le saut de coupe « grec », les doigts gauches se placeront de même sur les grandes tranches du paquet supérieur, à l'exception de l'index, qui restera légèrement recourbé sous le paquet inférieur.

Voici les mouvements que vous devrez exécuter pour faire passer la moitié inférieure sur l'autre moitié. L'index gauche placé sous le jeu servant de point d'appui, appuyez avec les doigts droits réunis sur la partie extérieure du paquet inférieur, le pouce ne touchant pas le jeu, et avec le pouce et les doigts gauches qui tiennent le paquet supérieur, entraînez celui-ci vers vous jusqu'à ce que la petite tranche extérieure de ce paquet dépasse la petite tranche intérieure du paquet inférieur.

Ramenez alors le paquet supérieur sous le paquet inférieur en pliant l'index gauche placé sous cette partie du jeu.

Seul, un entraînement sérieux vous permettra d'obtenir l'exécution parfaite de ce saut de coupe.

Faites aussitôt un faux mélange, afin de ne pas éveiller la moindre méfiance parmi les spectateurs.

LES SAUTS DE COUPE EXÉCUTÉS D'UNE SEULE MAIN

Les sauts de coupe d'une main peuvent également rendre de grands services dans l'exécution des expériences, mais pour qu'ils soient absolument invisibles, il est nécessaire de prendre certaines précautions.

Il est évident que ces sauts de coupe peuvent être exécutés de la main droite comme de la main gauche.

Je les décrirai tels que je les exécute, c'est-à-dire de la main droite.

Pour rendre ces sauts de coupe invisibles, voici plusieurs moyens :

1° Avant l'exécution, vous tenez le jeu des deux mains, la main gauche le couvrant, le pouce au milieu de la petite tranche intérieure, les grands doigts sur la petite tranche extérieure ; vous faites ainsi sauter la coupe sous le couvert de cette main, que vous écartez légèrement au moment de l'exécution, et en choisissant l'instant propice.

2° Au moment de l'exécution, la main gauche pourra venir s'emparer du jeu, soit pour le changer simplement de main, soit pour le déposer sur la table ou entre les mains d'une personne ; cette main servira ainsi de paravent entre le jeu et les spectateurs.

3° Vous pouvez encore faire sauter la coupe au moment où votre main se trouvera cachée par une partie du corps, soit en vous retournant pour aller vers votre table, ou en vous déplaçant pour vous approcher d'un spectateur.

Nul ne se méfiera, si tous vos gestes et déplacements sont naturels, d'autant plus que les spectateurs ne pourront se douter que, d'une seule main, vous puissiez opérer à leur insu.

Mais, surtout, n'exécutez ces différents sauts de coupe en public que lorsque vous en posséderez la maîtrise absolue.

21. Le pouce sur la tranche du jeu. — Ce saut de coupe a remplacé le saut de coupe initial qui n'a plus de raison d'être, parce que d'une exécution plus difficile et moins rapide.

Dans l'ancienne méthode, le paquet supérieur était maintenu serré entre la fourche formée par la base du pouce et de l'index, et il était difficile de dégager de dessous le paquet inférieur, sans que plusieurs cartes soient entraînées hors du jeu.

En se servant du pouce pour soulever le paquet supérieur, ce saut de coupe se trouve singulièrement facilité.

Ayant étalé le jeu en éventail pour faire choisir une carte, vous réunissez ce jeu dos dessus en travers de la main droite, les doigts de cette main sur la grande tranche gauche et repliés sur le dos des cartes, le pouce placé sur le dessus et dans le sens de la largeur du jeu.

Priez la personne de bien vouloir replacer au milieu du jeu la carte qu'elle a choisie ; pour cela, vous enlevez par les petites tranches environ la moitié des cartes à l'aide de la main gauche et présentez l'autre moitié pour y faire déposer cette carte.

Couvrez alors cette moitié avec celle tenue dans la main gauche, mais en ayant soin de maintenir une légère séparation entre ces deux paquets à l'aide de l'extrémité de l'auriculaire droit, le pouce droit et les grands doigts se replaçant sur le dos des cartes, pour maintenir la totalité du jeu.

Faisant face à ce moment au public, celui-ci ne peut s'apercevoir de la séparation des deux paquets, car, seul, l'arrière du jeu est légèrement ouvert.

Vous êtes alors en passe d'exécuter le saut de coupe, le pouce sur la tranche du jeu.

En voici l'explication :

Pour la bonne exécution de ce saut de coupe, la grande tranche droite du jeu doit s'appuyer, non pas dans la fourche formée par la base du pouce et de l'index droits, mais dans le pli formé par la paume de la main, lorsque celle-ci est légèrement repliée.

Si le jeu est exactement maintenu dans cette position, l'extrémité de votre pouce pourra venir s'appuyer sans aucune difficulté sur la grande tranche gauche du jeu.

Soulevez légèrement à l'aide de ce pouce le paquet supérieur, dont l'auriculaire marque la séparation d'avec le paquet inférieur, mais soulevez ce paquet, seulement par la grande tranche gauche, la grande tranche droite servant pour ainsi dire de charnière.

Après ce mouvement, les autres doigts droits ne reposent plus que sur la grande tranche gauche du paquet inférieur.

Appuyez alors les phalanges des deux grands doigts, c'est-à-dire du majeur et de l'annulaire sur le bord gauche du dos des cartes de ce paquet, tout en repliant en même temps dessous l'index et l'auriculaire.

Serrant fortement le paquet inférieur entre ces quatre doigts, détendez-les de telle façon que cette main soit maintenant ouverte, ce qui aura pour résultat de dégager ce paquet de dessous l'autre, et dans cette position, la figure de la carte de dessous sera visible.

Repliez ensuite les quatre doigts ; le paquet inférieur se retournera dos dessus et se posera automatiquement sur le paquet supérieur.

Notez bien que lorsque vous serez entraînés, l'ensemble de ces mouvements ne vous demandera qu'une à deux secondes d'exécution.

22. La « double bascule » (A. G.). — Ce saut de coupe que je pratique depuis longtemps me paraît d'une exécution plus naturelle et aussi plus pratique que le précédent.

Il est absolument nécessaire, pour rendre ce saut de coupe absolument invisible, de l'exécuter au moment où, dans un léger déplacement des bras ou du corps, le dos de la main gauche sera tourné vers les spectateurs.

Pour cela, adressez-vous à une des personnes placées à votre droite ; dès que cette personne a pris connaissance de la carte choisie, vous la priez de la remettre au milieu du jeu, et, en vous retirant un peu en arrière, vous serez en bonne position pour faire sauter la coupe ; quelques paroles seront suffisantes pour détourner, pendant deux ou trois secondes, l'attention des spectateurs.

Ces remarques sont très importantes.

Voici l'explication de la « double bascule » :

Tenez le jeu à plat, dos dessus en travers de la main droite, les doigts sur la grande tranche gauche et repliés sur le dos des cartes, le pouce placé en travers, c'est-à-dire dans le sens de la largeur du jeu.

Faites déposer la carte choisie sur le paquet inférieur, mais au moment où vous le couvrez avec le paquet supérieur tenu dans la main gauche, intercalez l'auriculaire droit entre les deux paquets ; à ce moment, la main gauche cache le jeu en le tenant par les petites tranches.

Serrez légèrement le paquet supérieur entre l'auriculaire droit placé dessous et les deux grands doigts placés dessus, ouvrez un peu ces trois doigts, ce qui fera soulever la grande tranche droite de ce paquet, sur laquelle l'extrémité du pouce viendra se placer.

La main gauche, pendant ce mouvement, a lâché le jeu, et le paquet supérieur ainsi séparé du paquet inférieur sera venu, pour ainsi dire, s'appliquer contre l'intérieur de cette main, sans que cette manœuvre puisse être soupçonnée des spectateurs qui ne voient que le dos de la main gauche.

Repliez ensuite l'index (qui jusqu'ici, n'a pas pris part à l'action) de telle façon qu'il vienne s'appuyer en haut et sur la grande tranche gauche du paquet inférieur, et en même temps, retirez l'auriculaire d'entre les deux paquets, pour qu'il reprenne sa place, à côté des autres doigts, sur la grande tranche gauche du paquet supérieur.

Poussez alors le paquet inférieur jusqu'à ce qu'il vienne butter contre le pouce et maintenez-le dans cette position entre ces deux doigts : les deux paquets forment alors un angle droit.

Abaissez légèrement les deux grands doigts sur lesquels s'appuie la grande tranche gauche du paquet supérieur ; ce paquet descendra de lui-même et viendra se poser sur l'index, qui maintient toujours, avec le pouce, le paquet inférieur.

Repliez aussitôt cet index, la tranche droite du paquet supérieur est maintenant passée au-dessous du paquet inférieur.

Appuyez avec le pouce sur le grand côté gauche de ce paquet, pendant que les deux grands doigts poussent dessous le paquet supérieur.

Le jeu est ainsi de nouveau réuni, la carte choisie étant passée dessus ou dessous, suivant que vous aurez placé l'auriculaire dessus ou dessous cette carte.

Remarques. — Au moment de l'exécution, la main gauche qui était restée près du jeu pour couvrir les mouvements exigés par le saut de coupe justifie sa présence en faisant semblant d'égaliser les cartes après le dépôt de la carte choisie ; ou bien, s'empare du jeu pour le déposer sur la table ou entre les mains d'un spectateur.

23. Le saut de coupe « américain ». — Ce saut de coupe que j'ai vu exécuter par quelques professionnels américains a quelque analogie avec celui qui précède, mais présente, à mon avis, un très grave inconvénient.

En effet, au moment où le spectateur est invité à remettre au milieu du jeu la carte qu'il a choisie, celui-ci est présenté de la façon suivante :

La moitié inférieure se trouve dans la paume de la main, pendant que la moitié supérieure est tenue au-dessus, entre le pouce et les autres doigts ; le spectateur est donc prié de glisser sa carte entre ces deux paquets.

Je trouve cette présentation du jeu quelque peu insolite et tout à fait défectueuse, la manière vraiment naturelle de séparer le jeu en deux parties étant d'enlever environ la moitié des cartes, de la main restée libre.

Bien que, pour la raison exposée ci-dessus, je préfère de beaucoup les deux sauts de coupe précédents, voici néanmoins l'explication du saut de coupe « américain » :

Tenez dans la main droite, dos dessous, le jeu horizontalement dos dessus, entre l'extrémité du pouce, au milieu de la grande tranche intérieure, les autres doigts sur la grande tranche extérieure.

Laissez tomber dans la paume de la main environ la moitié des cartes en relâchant légèrement la pression du pouce sur la partie inférieure du jeu.

Vous invitez alors la personne qui a choisi une carte à bien vouloir la déposer entre ces deux paquets.

A l'aide de l'index et de l'auriculaire que vous placez sous le paquet inférieur tombé dans la paume de la main, poussez celui-ci contre le pouce de telle façon qu'il soit dans une position presque verticale (je trouve beaucoup plus facile de se servir uniquement de l'index).

Abaissez alors l'index : la grande tranche droite du paquet supérieur vient s'appliquer sur le dessous du paquet inférieur, et il vous suffira, avec les grands doigts, de pousser le paquet passé dessous pour les réunir en un seul.

Au moment de l'exécution, la main gauche sert de paravent en se plaçant entre le jeu et les spectateurs ; elle justifie son intervention en faisant le simulacre de fermer le jeu aussitôt après le dépôt de la carte choisie et en égalisant les cartes.

24. Entre le pouce et l'index. — Ce saut de coupe a ceci de particulier qu'il s'exécute complètement au bout des doigts.

Il ne peut être employé pour faire passer dessus ou dessous une carte remise au milieu du jeu, mais il sera un précieux auxiliaire pour opérer, sous les yeux des spectateurs, la métamorphose d'une carte placée sous le jeu (voir le chapitre concernant la métamorphose des cartes).

Voici la manière d'exécuter ce saut de coupe :

Tenez le jeu verticalement, figures face aux spectateurs, vers la partie supérieure des grandes tranches, entre le pouce droit à gauche, et l'index à droite.

Avec l'auriculaire, ouvrez le jeu à peu près en son milieu et glissez ce doigt dans la séparation ainsi formée ainsi que le médius, pendant que l'annulaire recourbé se place sur le dos du paquet arrière (ces deux derniers doigts doivent agir en même temps).

Les deux paquets sont à présent nettement séparés l'un de l'autre : le paquet avant, toujours tenu entre le pouce et l'index ; le paquet arrière serré entre le médius et l'auriculaire côté figures, et l'annulaire recourbé sur le dos des cartes.

Ouvrez les doigts tenant le paquet arrière, jusqu'à ce que la grande tranche gauche de ce paquet dépasse la grande tranche droite du paquet avant.

Repliez ensuite l'index tenant le paquet avant, ce qui vous permettra de glisser ce paquet, non pas par-dessus l'annulaire, comme cela se fait habituellement, mais sous ce doigt.

Ainsi, l'index et l'annulaire, ne se trouvant pas engagés entre les deux paquets (ce qui a lieu dans le cas contraire), pourront reprendre instantanément leur place sur la grande tranche droite du jeu.

Cette façon d'opérer permet, non seulement, une plus grande rapidité d'exécution, mais facilite beaucoup la réunion des deux paquets et le retour rapide des doigts à leur position de départ.

J'expliquerai plus loin, au chapitre « Métamorphoses de Cartes », les différents moyens d'utiliser ce saut de coupe en le rendant absolument invisible.

25. La carte « à l'œil ». — Ce principe est très utile pour connaître la carte qui vient d'être choisie et remise dans le jeu par un spectateur.

Au moment où vous déposez le paquet supérieur sur l'autre paquet, vous avez glissé l'auriculaire sous la carte choisie, et tenez le jeu des deux mains dans la même position que pour le saut de coupe « classique ».

Sous le couvert de la main droite, tournée le dos vers les spectateurs, soulevez légèrement le paquet supérieur en ouvrant les doigts gauches, ce qui vous permettra, sans attirer l'attention, d'apercevoir la carte choisie, qui est la dernière carte de dessous de ce paquet.

Lorsque vous utilisez un jeu de poker, vous pouvez encore avoir recours aux moyens suivants :

Exécutez un saut de coupe pour faire passer la carte choisie, soit dessus, soit dessous le jeu.

1° Si la carte choisie est passée dessus, il vous suffit pour la connaître de relever avec le pouce droit le coin inférieur gauche de cette carte (l'indication de la carte étant marquée à chacun des coins).

2° Si la carte choisie est dessous, vous relevez fortement avec le pouce droit le coin inférieur gauche du jeu et prenez également connaissance, d'un coup d'œil, de l'indication portée au coin de la dernière carte de dessous.

3° Par un faux mélange, vous pouvez également prendre connaissance de la carte choisie, que vous avez fait passer dessous pour la circonstance.

26. Renverser le jeu. — Ce procédé consiste, après avoir glissé l'auriculaire vers le milieu du jeu pour le séparer en deux paquets, à placer ces deux paquets figures contre figures, les cartes présentant ainsi le dos dessus et dessous le jeu.

Pour l'exécuter, tenez le jeu des deux mains comme dans le saut de coupe « classique ».

Commencez l'exécution de ce saut de coupe en enlevant le paquet supérieur avec les doigts gauches, pendant que les doigts droits soulèvent le paquet inférieur.

Lorsque les paquets sont à angle droit, rabattez le paquet que vous tenez entre les doigts droits, sur l'autre paquet, de telle façon qu'ils soient réunis, figures contre figures.

La main droite s'empare de la totalité du jeu pour permettre aux doigts gauches de se dégager.

Pour utiliser ce procédé, tenez le jeu sur le bout des doigts, et en faisant un geste de la main (par exemple, en désignant la personne qui a choisi une carte), vous en profitez pour fermer celle-ci.

Ce mouvement de la main se confond avec celui du bras et est absolument invisible.

Ainsi le jeu s'est trouvé renversé sans que les spectateurs aient pu s'en apercevoir.

Vous verrez, au chapitre « Expériences », tout le parti que l'on peut tirer de ce procédé.

DIVERS PROCÉDÉS

permettant de remplacer le saut de coupe.

Il est tout naturel que l'on ait cherché d'autres procédés afin d'éviter l'abus du saut de coupe dans certaines expériences.

Permettre aux exécutants de varier autant que possible leur façon d'opérer, afin de rendre leurs expériences aussi impénétrables que possible, même pour les initiés, tel est le but que je me suis proposé.

Mais je ne m'étendrai pas inutilement et ne mentionnerai que les procédés vraiment pratiques.

27. — Dépôt, à l'insu des spectateurs, du paquet supérieur sous le paquet inférieur. — De la main droite, ayant enlevé environ la moitié du jeu par les petites tranches,

omme dans le saut de coupe « classique », faites déposer la carte choisie sur le paquet resté dans la main gauche.

Dans ce but, cette main est grande ouverte.

Glissez alors sous ce paquet l'auriculaire recourbé, pendant que les extrémités des grands doigts se replient sur le grand côté droit et que le pouce passe sous ces cartes qui sont ainsi maintenues serrées entre les trois grands doigts dessus et l'auriculaire dessous.

Dès que la main droite vient poser le paquet supérieur sur celui de la main gauche, la grande tranche gauche de ce dernier est soulevée par les doigts gauches qui se redressent, ce qui permet de glisser l'autre paquet sous le paquet soulevé, qui, à l'aide des mêmes doigts qui se replient, se rabat aussitôt sur le paquet devenu inférieur.

Ces mouvements sont cachés par la main droite, dont le dos, au moment de l'action, doit être tourné vers les spectateurs. Appliquez-vous à exécuter ces mouvements comme si vous déposiez réellement le paquet supérieur sur le paquet inférieur.

28. La bascule « modifiée » (A. G.). Les deux procédés suivants sont basés sur les mêmes principes que la bascule et le saut de coupe grec, expliqués au chapitre précédent, auxquels j'ai apporté quelques modifications pour la circonstance.

Dans tous les procédés suivants, seule la carte remise au milieu du jeu se déplace pour passer dessus.

Voici l'explication de la bascule « modifiée » :

Tenez les deux moitiés du jeu comme je l'ai expliqué pour ce saut de coupe et faites déposer la carte choisie sur le paquet de la main gauche.

La main gauche doit se trouver à ce moment en avant de la main droite, qui ramène ainsi le paquet qu'elle tient d'arrière en avant pour venir le déposer sur le paquet de la main gauche.

Dans ce mouvement, les extrémités des doigts de la main droite ont repoussé la carte choisie (cette carte est complètement cachée par la main droite) de façon qu'elle déborde légèrement la petite tranche extérieure du jeu, sur le milieu de laquelle s'est portée, pour faciliter cette opération, l'extrémité de l'index gauche.

A l'aide de cet index, poussez vers vous le paquet inférieur pour le placer au niveau du paquet supérieur, ce qui a pour résultat de dégager fortement du jeu la carte choisie. Les spectateurs ne voient naturellement que le dos de votre main droite qui est allongée et ne peuvent se rendre compte du déplacement de la carte choisie qui est cachée par cette main.

A cet instant, l'index se trouve recourbé sur la petite tranche extérieure du paquet inférieur.

Serrez bien le jeu entre le pouce et les doigts gauches placés sur les grandes tranches et, avec l'index, appuyez la carte choisie contre l'intérieur de la main droite ; allongez fortement ce doigt, ce qui fera descendre le jeu tenu entre le pouce et les autres doigts et dégagera complètement la carte choisie, que vous déposerez sur le jeu en repliant l'index qui la maintient contre l'intérieur de la main.

Ces mouvements sont exécutés si rapidement qu'avec un peu de pratique il suffit simplement de faire le simulacre d'égaleriser le jeu avec la main droite pour cacher ces manœuvres.

Pour éviter le craquement de la carte choisie lorsqu'elle se dégage du jeu, appuyez très légèrement l'index sur la figure de cette carte et ne faites pas basculer la main droite, mais allongez-la en la maintenant le long du dos du jeu.

Seule la pratique vous permettra d'exécuter cette passe avec toute la perfection désirable.

Nota. — Au cas où les cartes ne seraient pas assez glissantes, il est préférable d'humecter, avant la séparation du jeu en deux paquets, un des grands doigts de la main droite.

29. Saut de coupe grec « modifié » (A. G.). — Contrairement au procédé précédent, au moment de l'exécution du saut de coupe grec « modifié », la main droite doit être la plus éloignée du corps et est ainsi obligée, dès que la carte choisie a été déposée sur le paquet de la main gauche, de revenir en arrière pour couvrir ce dernier paquet.

Dans ce mouvement, le thénar (1) de la main droite vient s'appuyer sur le dos de la carte choisie, vers la petite tranche intérieure de cette carte, et la fait légèrement dépasser de ce côté ; ce déplacement ne peut être aperçu, la main droite cachant tout le jeu.

Pour faciliter le déplacement de cette carte il suffit de tenir très légèrement le paquet inférieur par les grandes tranches, de manière à ne pas serrer la partie supérieure de ce paquet.

Si toutefois les cartes n'étaient pas assez glissantes, il serait préférable d'humecter le thénar au moment où vous étalez le jeu en éventail pour faire choisir une carte ; ce geste à cet instant paraîtra tout naturel.

La carte dépassant légèrement vers la petite tranche intérieure, pincez-la dans la fourche formée par la base du pouce et de l'index, et dans un geste familier, écartez les deux mains tout en causant.

La main droite, dont le dos se présente vers les spectateurs, a emporté la carte choisie, et la dépose aussitôt sur le jeu, dès que les deux mains se sont rapprochées.

A condition d'avoir un entraînement suffisant, tous ces mouvements, qui sont très longs à expliquer en théorie, ne demandent que quelques secondes d'exécution.

30. Passage du paquet supérieur sous la carte choisie. — Tenez les deux moitiés du jeu comme dans le saut de coupe « classique », le pouce gauche étant replié sur le dos du paquet inférieur.

Au moment où vous ramenez le paquet supérieur pour couvrir la carte choisie, déposée sur le paquet inférieur, poussez cette carte en allongeant le pouce gauche, afin de lui faire dépasser la grande tranche droite du paquet tenu dans cette main.

(1) Voir chapitre « La main », page 10.

Au moment précis où vous faites dépasser cette carte vers la droite, la moitié supérieure, ramenée par la main droite, peut ainsi, grâce à ce dépassement, s'intercaler entre la carte choisie et le restant du jeu.

Ces deux mouvements doivent être faits dans le même temps, pour rendre absolument invisible le déplacement de la carte choisie.

Pour les spectateurs, vous avez simplement déposé le paquet supérieur sur l'autre moitié.

31. Passage, à l'insu des spectateurs, de la carte choisie à l'empalme de la main droite. — Dans ce procédé, la carte choisie, au lieu de passer directement sur le jeu, se trouve poussée dans l'intérieur de la main droite, qui peut la déposer ensuite sur le jeu, ou la conserver à l'empalme, ce qui peut être d'une grande utilité dans certaines expériences (voir plus loin au chapitre « Empalme »).

Pour exécuter ce procédé, tenez les deux moitiés du jeu comme dans le procédé précédent, de manière que le pouce gauche, au moment précis où le paquet de la main droite va couvrir celui de la main gauche, fasse déborder la carte choisie vers la droite de ce paquet.

Ainsi la grande tranche droite de cette carte vient se poser d'elle-même sur les extrémités des doigts gauches, qui, au moment où le paquet de la main droite arrive à leur hauteur, font glisser la carte choisie sous ce dernier paquet et la poussent jusque dans l'intérieur de la main droite (voir empalme).

Dans le même temps, la main droite dépose le paquet qu'elle tient sur la moitié inférieure du jeu, et sans s'éloigner, fait ensuite le simulacre d'égaliser les cartes, en abandonnant sur le jeu la carte choisie (ou, suivant le cas, la conserve à l'empalme).

Nota. — Il est quelquefois indispensable, suivant le jeu que vous employez, d'humecter le médius et l'annulaire gauches, pour faciliter le déplacement de la carte choisie.

Pour ne pas éveiller le moindre soupçon, cette précaution doit être prise au moment où vous étalez les cartes en éventail pour faire choisir une carte, et non au moment de l'exécution.

QUELQUES PROCÉDÉS PERMETTANT D'ANNULER LA COUPE

La coupe est annulée lorsque, ayant déposé le jeu sur la table et invité un spectateur à le couper, vous le rétablissez à son insu, tel qu'il était avant la coupe.

Bien qu'il soit préférable, autant que possible, de se passer de ces procédés, il est nécessaire de les connaître et de pouvoir exécuter au moins l'un d'entre eux, au cas où vous seriez obligés, pour certaines raisons, d'y avoir recours.

D'autre part, cela vous permettra également de ne pas être dupe de ces manœuvres.

Les procédés 34 et 35 peuvent, dans certains cas, rendre de grands services.

32. L'enjambage. — Malgré sa simplicité, ce moyen, qui est plutôt une supercherie réussit presque toujours.

Dès que le jeu est coupé, prenez de la main droite, sans hâte et tout en causant, le paquet devant aller dessous, pour le placer dans la main gauche ; opérez de la même façon pour l'autre paquet, que vous placez tranquillement sur le précédent.

33. Le passe-coupe. — Déposez le jeu sur la table, le plus près possible de la personne à qui vous vous adressez, une des grandes tranches lui faisant face.

Le jeu étant contre elle, cette personne sera obligée de placer de votre côté le paquet devant passer dessous.

De la main droite, prenez l'autre paquet de la manière suivante :

Le pouce étant placé contre la grande tranche intérieure pour empêcher le paquet de glisser, recourbez dessus l'index et l'auriculaire pendant que le médius et l'annulaire se glissent dessous.

Enlevez ce paquet en le maintenant horizontalement et feignez de le porter sur le deuxième, mais soulevez ce dernier avec l'index par la grande tranche extérieure, pendant que le pouce, placé sur le dos des cartes, le maintient pour permettre de glisser plus facilement dessous le premier paquet.

LE PONT

Ce procédé consiste à forcer une personne à couper le jeu à l'endroit que vous désirez.

Il y a plusieurs manières d'arriver à ce résultat ; je n'indiquerai ici que les deux meilleures solutions.

34. Par les grandes tranches. — Ce procédé ne peut réussir que si la personne à qui vous vous adressez coupe le jeu en le prenant par les grandes tranches ; au cas contraire, il est facile de rétablir le jeu par un autre procédé, le « pont » indiquant l'endroit où le jeu devait être coupé.

Cette manière de former le « pont », bien qu'inférieure à celle que je vais expliquer plus loin, sera par contre indispensable pour l'exécution d'un très bon procédé sur la carte forcée (voir ce chapitre).

En voici l'explication :

Placez le jeu dans la main gauche comme pour le saut de coupe « classique » ; couvrez-le de la main droite, en le tenant entre le pouce sur la petite tranche intérieure et les autres doigts sur la petite tranche extérieure.

Glissez ensuite l'auriculaire au milieu du jeu, afin de séparer celui-ci en deux parties à peu près égales.

Courbez vers le sol la moitié inférieure, en faisant pression sur les petites tranches à l'aide du pouce et des doigts droits, le milieu des cartes s'appuyant sur l'index gauche.

Courbez ensuite la moitié supérieure en sens inverse, le pouce gauche appuyant au milieu du dos des cartes, les autres doigts droits faisant se rapprocher les petites tranches.

Par un saut de coupe, faites alors passer dessus le paquet inférieur ; vous avez ainsi formé au milieu du jeu un écart très sensible.

Si la personne invitée à le couper le prend par les grandes tranches, elle ne pourra que séparer le jeu à l'endroit où se trouve le vide formé par le « pont ».

35. Par les petites et par les grandes tranches. — Cette solution est bien supérieure à la précédente, puisque la personne qui coupe peut indifféremment prendre le jeu par les petites ou par les grandes tranches.

Pour obtenir ce résultat, prenez le jeu des deux mains par les grandes tranches, et, le plaçant sur la table, redressez fortement les dix ou douze premières cartes du jeu, en faisant pression sur les grandes tranches de ces cartes, les pouces étant vers vous, et les médius sur le côté opposé ; les index faciliteront ce redressement des grandes tranches en appuyant sur le milieu du jeu.

Faites passer ensuite par-dessus ces dix ou douze cartes, une partie du jeu ; le « pont » sera ainsi formé dans les deux sens.

Il suffit même, à la rigueur, de quelques cartes seulement pour former le « pont ».

L'EMPALMAGE

Je suppose que la carte choisie, ayant été ramenée sur le dessus du jeu par un saut de coupe, vous ayez exécuté un faux mélange pour que les spectateurs soient convaincus que vous ne pouvez connaître à quel endroit du jeu se trouve cette carte.

Par le faux mélange, vous l'avez finalement laissée dessus.

Vous devez alors enlever cette carte du jeu, soit pour le donner à mêler, soit pour faire retrouver cette carte dans un chapeau, dans votre poche ou dans celle d'un spectateur, etc.

L'empalmage est l'un des principes essentiels de la cartomagie et exige une exécution impeccable ; la carte est empalmée lorsqu'elle passe dans la paume de la main et s'y trouve maintenue.

La main doit alors paraître naturelle et libre comme si elle ne contenait rien ; les doigts doivent pouvoir s'emparer du jeu ou d'un objet quelconque, sans aucune gêne ; c'est à quoi devront s'exercer tous les débutants, lorsqu'ils sauront tenir une carte, d'après l'un des deux premiers procédés expliqués ci-dessous.

36. Maintenue entre la base du pouce et l'auriculaire. — Pour apprendre à tenir une carte à l'intérieur de votre main droite, tenez-la dans la main gauche, entre le pouce dessus et les autres doigts dessous ; couvrez-la de la main droite, que vous placez de telle façon que le coin inférieur gauche de cette carte se trouve dans la fourche formée par la base du pouce et de l'index, et que le haut de la grande tranche droite soit maintenu par l'auriculaire droit, qui fera pression sur ce côté de la carte (bien serrer ce doigt contre l'annulaire, parce qu'il a toujours tendance à s'en écarter).

Une légère pression de l'auriculaire et de la base du pouce et cette carte se trouvera ainsi retenue à l'intérieur de la main droite.

Dans cet empalmage, la main peut être tenue soit complètement allongée, soit très légèrement recourbée.

J'engage tous les débutants à adopter la seconde solution : la main légèrement recourbée, lorsque vous devez conserver une carte un certain temps, à une attitude beaucoup plus naturelle, et permet de pouvoir exécuter beaucoup plus facilement les mouvements nécessaires à vos expériences : donner le jeu à mêler, distribuer des cartes, prendre un objet ou un mouchoir, etc.

37. Maintenue entre la base du pouce et les phalanges des grands doigts. — Dans ce deuxième procédé, la main se trouve de même légèrement recourbée.

Il est à remarquer que la conformation de la main peut influer sur la façon de tenir la carte à l'empalmage ; les mains très longues auront, par exemple, plus de difficulté à bien tenir la ou les cartes d'après ce deuxième procédé, à moins de fermer exagérément la main pour que la petite tranche extérieure des cartes puisse venir buter sur les phalanges des grands doigts.

Le premier procédé me paraît donc préférable, non seulement pour la raison invoquée plus haut, mais parce que la ou les cartes sont à mon avis plus facilement maintenues.

38. La pince avant. — *Maintenue à mi-hauteur entre les phalanges et les phalanges des doigts médium et annulaire.*

Ce troisième procédé, peu pratique pour enlever directement une ou plusieurs cartes de dessus le jeu, permet d'autre part de réaliser des effets vraiment surprenants.

La carte ne se trouve pas maintenue à l'empalme, mais à l'intérieur de la main de la façon suivante :

Le haut des grandes tranches est serré : le côté gauche, entre l'index et le médium ; le côté droit, entre l'annulaire et l'auriculaire.

La carte est légèrement bombée dans le sens de sa longueur et maintenue de cette manière à mi-hauteur entre les phalanges et les phalanges des doigts médium et annulaire, la main étant complètement ouverte.

Pour amener la carte dans cette position, il suffit de la faire passer à l'empalme selon le premier procédé ; profitant d'un léger déplacement de la main qui tient la carte empalme (faites un geste tout en causant), portez l'index sur le haut de la grande tranche gauche sur laquelle vous appuyez pour ramener cet index contre le médium.

Ce côté de la carte se trouve ainsi serré entre ces deux doigts et celle-ci est ainsi maintenue à l'intérieur de la main.

Vous verrez au chapitre du « Double passage » tout le parti que l'on peut tirer de cette façon de tenir une ou plusieurs cartes.

DIFFÉRENTS PROCÉDÉS

pour faire passer à l'empalme une ou plusieurs cartes placées sur le jeu

Je n'indiquerai dans ce chapitre que les procédés rapides et pouvant être exécutés sous les yeux mêmes des spectateurs.

39. Une seule carte. — Pour pouvoir vous emparer de la carte placée sur le jeu, il faut tenir celui-ci dans la même position que pour le saut de coupe « classique », la main droite le recouvrant dans le sens de sa longueur.

Poussez avec le pouce gauche la carte de dessus du jeu vers la droite et, dès qu'elle débordé suffisamment la grande tranche droite des autres cartes, appuyez la main droite sur cette carte, en l'empalme selon les procédés 36 ou 37.

Il est évident que cet empalme doit être fait sans tâtonnement.

Aussitôt que la carte passe à l'empalme, poussez-la contre l'intérieur de la main droite avec le médium de la main gauche, qui s'éloigne en emportant le jeu.

Le léger déplacement de la main gauche trouvera sa raison d'être dans le geste que vous ferez pour ponctuer vos paroles ; vous repassez aussitôt à la main droite, qui est restée immobile, le jeu dont elle s'empare en le tenant :

1° Soit par les petites tranches, le pouce sur la petite tranche intérieure, les autres doigts sur la petite tranche extérieure.

2° Soit seulement par le petit côté intérieur, le pouce dessous côté figures, les autres doigts sur le dos des cartes.

Vous donnez ainsi le jeu à mêler à l'un des spectateurs.

Si vous opérez devant une nombreuse assistance, remettez le jeu à l'un des spectateurs placés à votre gauche ; vous ne présenterez ainsi que le dos de votre main.

40. Plusieurs cartes. — Pour faire passer plusieurs cartes à l'empalme, glissez l'auriculaire entre les cartes à empalmer et le restant du jeu ; couvrez celles-ci de la main droite en exerçant une pression sur ces cartes, qui se trouveront ainsi parfaitement maintenues à l'empalme, à condition de les y pousser fortement à l'aide du médium gauche (1).

S'il s'agit d'enlever un nombre de cartes déterminé à l'avance, pour les compter sans se tromper, il suffit de les écarter une à une avec le pouce droit placé sur la petite tranche intérieure (les autres doigts étant placés sur la petite tranche extérieure) en intercalant chaque fois l'auriculaire gauche entre la première carte et le restant du jeu, puis entre la deuxième et le restant du jeu et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez séparé le nombre de cartes devant être empalmées ; cette opération se fait tout en causant, pour éviter d'attirer l'attention sur ces légers mouvements qui sont pour ainsi dire invisibles.

41. La bascule avant. — Ayant intercalé comme précédemment l'auriculaire gauche entre les cartes à empalmer et le restant du jeu, la main droite le recouvrant dans le sens de sa longueur, poussez avec le pouce droit les cartes à empalmer, de telle façon qu'elles dépassent à peine d'un centimètre la petite tranche extérieure.

Les doigts de la main droite étant joints, appuyez-les sur la partie des cartes dépassant la petite tranche extérieure du jeu ; ces cartes basculeront et viendront se placer contre l'intérieur de cette main dont les doigts feront pression sur ces cartes pour les maintenir à l'empalme.

Agissez pour la suite, exactement comme pour les empalmes précédents.

(1) Pour le déplacement du jeu et sa reprise par la main droite, agissez exactement comme pour l'empalme d'une carte.

POUR ENLEVER UNE OU PLUSIEURS CARTES DE DESSOUS LE JEU

42. **Le saut de coupe « grec ».** — Ce même principe peut être utilisé pour enlever une ou plusieurs cartes de dessous, soit pour les faire réapparaître en éventail ou dans un endroit quelconque, soit pour les ramener sur le jeu.

Ce procédé ne doit pas être employé lorsque vous désirez enlever une ou plusieurs cartes à l'empalmage (dans ce dernier cas, le procédé 43 est tout indiqué).

Tenez le jeu dans la main gauche par les grandes tranches, entre le pouce placé au milieu de la grande tranche gauche, et les autres doigts sur la grande tranche droite.

Dès que la main droite vient recouvrir le jeu, l'index s'est déplacé vers la petite tranche extérieure pour détacher avec l'ongle une ou plusieurs cartes de dessous du jeu ; cet index pousse ensuite cette ou ces cartes dans la fourche formée par la base du pouce et de l'index où vous les maintenez fortement entre ces deux doigts.

Faites alors passer ces cartes sur le jeu, en opérant exactement comme pour l'exécution du saut de coupe « grec ».

43. **La bascule arrière.** — Ce procédé est excellent, car il permet non seulement de faire passer sur le jeu une ou plusieurs cartes prises dessous, mais de conserver au besoin ces cartes à l'empalmage.

Pour l'exécuter, tenez le jeu dans la main gauche par les grandes tranches, le pouce au milieu de la grande tranche gauche, les autres doigts sur la grande tranche droite, à l'exception de l'index, qui se tiendra légèrement recourbé sous le jeu, côté figures.

Couvrez le jeu de la main droite, doigts réunis, les phalanges sur la petite tranche extérieure, le pouce au-dessus des cartes.

Avec l'index gauche, poussez la carte de dessous le jeu contre les doigts réunis de la main droite ; faites ensuite pression sur cette carte, pendant que les doigts gauches attirent le jeu vers vous, pour permettre à la carte pressée par l'index de venir s'appliquer contre l'intérieur de la main droite, dans l'une des deux positions que vous aurez adoptées pour l'empalmage.

La main gauche s'éloigne en emportant le jeu ; la main droite reste immobile.

Où si vous désirez faire passer cette carte sur le jeu, vous continuez le même mouvement que pour le saut de coupe « La bascule arrière ».

Il existe d'autres procédés pour exécuter l'enlevage dessous, mais bien inférieurs à ceux que je viens d'exposer.

LE DÉPÔT

Lorsque vous désirez donner le jeu à mêler aux spectateurs, il est nécessaire, pour ne pas perdre de vue la ou les cartes ramenées dessus par un ou plusieurs sauts de coupe, de les enlever du jeu et de les y déposer à nouveau, lorsque celui-ci vous est remis.

Le dépôt de ces cartes ne présente aucune difficulté, bien qu'il y ait quelques précautions à prendre.

44. **Le jeu vous est remis par un spectateur.** — Prenez-le de la main gauche, le pouce se plaçant en travers et sur le dos des cartes, et, au moment où la main droite va se poser sur le jeu, le pouce gauche s'en écarte franchement et la main droite relâche aussitôt la pression exercée sur les cartes tenues à l'empalmage, ce qui vous permet de les glisser entre le pouce et le dos de la première carte.

Cette façon de tenir le jeu des deux mains est tout ce qu'il y a de plus naturel.

Vous pouvez encore justifier le rapprochement de la main droite en faisant craquer le jeu pour faire soi-disant passer dessus la ou les cartes choisies.

Pour produire ce craquement, tenez le jeu entre les grands doigts droits sur la petite tranche extérieure, et le pouce droit sur la petite tranche intérieure ; celui-ci relève fortement toutes les cartes, pendant que le pouce gauche appuie sur le dos du jeu.

Feuilletez-le très rapidement en laissant s'échapper les cartes brusquement, ce qui produira un craquement sec utilisé très couramment en cartomagie pour faire croire qu'un changement a eu lieu pendant ce craquement mystérieux.

45. **Le jeu est sur la table.** — Si le jeu a été déposé sur la table, vous le couvrez de la main droite en le faisant glisser jusqu'au bord de la table, pour pouvoir ensuite vous en emparer, en plaçant le pouce dessous, côté figures.

La ou les cartes se sont posées tout naturellement sur le dessus du jeu.

LA CARTE FORCÉE

Forcer une carte, c'est obliger une personne à prendre ou à désigner, parmi les trente-deux cartes d'un jeu, celle qui est nécessaire à votre expérience, bien que le choix de cette personne paraisse absolument libre.

Pour toute personne non initiée, cela paraît du domaine de la fantaisie et semble impossible à réaliser.

Ce procédé exige évidemment une certaine adresse, mais, par un travail sérieux, il est possible d'arriver rapidement à des résultats satisfaisants.

Les deux ou trois procédés connus ne permettent pas de réussir la carte forcée absolument à coup sûr, et il faut toujours prévoir, en cas d'échec, l'exécution d'une autre expérience avec la carte manquée ; ce qui est facile, puisque vous n'annoncez jamais à l'avance l'effet que vous avez l'intention de produire.

Je commencerai donc par donner l'explication des procédés courants.

Je me ferai ensuite un grand plaisir de faire connaître ceux que j'ai créés, ceux-ci permettant de forcer successivement plusieurs cartes, sans avoir à redouter aucun échec.

Ces procédés seront donc de toute première utilité dans les expériences ne pouvant être différées sans de sérieux inconvénients.

LE JEU EN ÉVENTAIL

46. En présentant le jeu, les cartes immobiles. — Il est curieux de constater que ce procédé, quoique d'une simplicité enfantine, permette de réussir la carte forcée plus souvent qu'on ne le croit généralement.

Voici comment il faut présenter le jeu pour obtenir ce résultat :

Donnez-le tout d'abord à mêler et, lorsque vous le reprenez, regardez secrètement la carte placée dessous, ce qui est facile sans attirer l'attention.

Faites ensuite sauter la coupe (saut de coupe « classique ») pour faire passer cette carte au milieu du jeu, tout en conservant l'auriculaire entre les deux moitiés.

Supposons que la carte placée au-dessus de l'auriculaire soit le roi de pique.

Étalez le jeu en un large éventail ; voici la manière d'opérer :

Le jeu, après le saut de coupe, se trouvant à plat dans la main gauche, le prendre également de la main droite de la façon suivante :

Entre les deux moitiés tenues écartées par l'auriculaire, introduisez l'index droit vers la petite tranche intérieure, dans le sens de la largeur des cartes, et placez le pouce de ce même côté, mais sur le dos du jeu, les autres doigts dessous, côté figures.

Serrez le jeu entre ces doigts, et l'abandonnant momentanément de la main gauche, reprenez-le aussitôt de cette main, le pouce dessus vers la petite tranche extérieure et sens largeur des cartes, l'index entre les deux moitiés, les autres doigts sous le jeu.

Étant ainsi tenu des deux mains, formez l'éventail en poussant avec le pouce gauche placé dessus les cartes une à une vers la droite, de telle manière que celles-ci soient très peu espacées les unes des autres, excepté le roi de pique, que vous placez bien en évidence vers le milieu du jeu, plus écarté et un peu en saillie sur les autres cartes ; cette carte est facile à repérer, puisque l'index vous indique son emplacement dans le jeu.

En formant l'éventail, vous n'avez donc aucunement besoin de contrôler l'action de vos mains, ce qu'il faut éviter pour ne pas attirer l'attention des spectateurs, qui ne peuvent ainsi penser que cet éventail est préparé d'une certaine manière.

Vous aurez soin également, pendant que vous le formez, de pencher le jeu fortement du côté des spectateurs, afin que ceux-ci ne puissent s'apercevoir qu'il est séparé en deux parties par l'auriculaire.

Présentez le jeu ainsi préparé, horizontalement, d'une seule main, droite ou gauche, à la personne à qui vous désirez faire prendre une carte, en lui disant : « Prenez celle qu'il vous plaira ! »

Le roi de pique, qui est plus facile à prendre que les autres cartes, tentera une personne non avertie qui, n'y voyant aucune malice, le prendra d'autant plus sans méfiance qu'elle ne pourra soupçonner un seul instant que vous le connaissez.

Vous pouvez également, par ce procédé, faire prendre une carte le jeu derrière vous ; le résultat sera aussi facile à obtenir, sauf imprévu.

47. En présentant le jeu en éventail, les cartes se déplaçant sous les doigts de l'exécutant. — J'engage les véritables amateurs d'étudier à fond ce procédé, car s'il exige plus d'adresse que le précédent, il lui est bien supérieur au point de vue résultat ; par un entraînement sérieux, il est possible de réussir la carte forcée neuf fois sur dix.

La satisfaction que vous éprouverez, de réussir la carte forcée par cette méthode, vous récompensera des efforts que vous aurez faits pour y parvenir.

Après le mélange et le saut de coupe, la carte que vous voulez forcer est finalement passée au milieu du jeu, et repérée grâce à l'auriculaire que vous aviez glissé entre les deux paquets.

Tenant le jeu des deux mains, les pouces dessus, les autres doigts dessous, invitez un spectateur à choisir une carte, et, dès que la main se déplace, faites défiler une dizaine de cartes en les poussant vers la droite avec le pouce gauche ; au moment où les doigts du spectateur s'apprêtent à se refermer pour saisir l'une d'elles, poussez celle que vous connaissez entre ces doigts qui s'en emparent tout naturellement, sans que la personne intéressée puisse se rendre compte qu'elle y a été poussée intentionnellement.

Les doigts placés sous le jeu écartent l'éventail au moment propice, l'extrémité des grands doigts gauches étant sous la carte à forcer pour la pousser légèrement en avant vers les doigts prêts à se refermer sur elle, tandis que les doigts droits entraînent vers la droite, en les maintenant fortement, la dizaine de cartes que vous avez fait défiler.

C'est là tout le secret de ce procédé.

Le point essentiel pour réussir à forcer la carte désirée est d'adapter la vitesse des mouvements que vous exécutez à ceux de la personne à qui vous vous adressez.

Surtout, ne vous hâtez pas prématurément de faire défiler la dizaine de cartes précédant celle que vous connaissez, et attendez que la personne avance la main pour agir.

Lorsque vous aurez bien étudié ces diverses manœuvres, en vous exerçant à pousser la carte forcée entre des doigts imaginaires, vous n'aurez plus qu'à essayer franchement et sans appréhension, et vous acquerez petit à petit le tour de main nécessaire pour devenir un « as » de la carte forcée.

48. Le jeu étalé sur la table. — Ce procédé ingénieux est basé sur l'emploi du « pont » expliqué au chapitre « Différents procédés pour annuler la coupe ».

Il a ceci de particulier qu'il permet de forcer une carte, par la façon dont le jeu a été disposé sur la table ; lorsque l'exécution est parfaite, la réussite de la carte forcée par ce procédé est pour ainsi dire assurée.

En principe, il est préférable de ne pas utiliser ce même procédé plusieurs fois de suite, car la carte forcée se trouvant toujours vers le milieu du jeu, il est rare que plusieurs personnes prennent successivement une carte vers le même endroit de la rangée.

Ayant pris secrètement connaissance de la carte de dessous, faites-la passer dessus par un faux mélange, puis au milieu par un saut de coupe.

Les deux parties du jeu sont séparées par l'auriculaire, qui se trouve placé au-dessus de la carte à forcer.

Faites le « pont » dans le sens de la longueur du jeu (procédé 34), la main droite cachant cette opération, pendant que par la parole vous distrayez l'assistance.

Tenant le jeu dans la main droite et par les petites tranches, exercez-vous à le jeter devant vous sur la table, de façon que les cartes s'étalent dans le sens de leur longueur (affectez de jeter le jeu négligemment).

Vous remarquerez, lorsque vous aurez acquis un peu d'adresse, que le jeu se sépare toujours au-dessus de la carte à forcer ; cette partie du jeu, qui est bombée, étant de ce fait plus glissante, un intervalle se produit entre les cartes, lors de leur étalage sur la table.

Toute personne non prévenue prendra tout naturellement la carte qui se présente ainsi comme par hasard au milieu du jeu, parce que, étant plus espacée que les autres, il est beaucoup plus facile de s'en saisir.

C'est la loi du moindre effort, que chacun s'applique à ne pas faire mentir.

Par méfiance, la carte se trouvant sur le jeu ne sera jamais choisie.

LA CARTE DÉSIGNÉE

Vous pourrez à coup sûr forcer une carte suivant un des procédés expliqués ci-dessous ; la carte est alors désignée selon la volonté de l'un des spectateurs, en demandant à celui-ci de bien vouloir nommer un nombre entre un et trente-deux.

Pour tous, le hasard seul préside au choix de la carte devant faire l'objet de l'expérience en cours.

49. La carte glissée dessous. — Pour exécuter ce procédé, la carte que vous voulez forcer ayant été ramenée sur le jeu par un saut de coupe ou tout autre moyen, faites-la passer ensuite deuxième dessous en employant le faux mélange signalé dans ce but au chapitre « Faux mélanges ».

Vous avez eu soin, sans que cela paraisse voulu, de laisser voir la carte de dessous du jeu.

Passons maintenant à l'exécution :

L'intérieur de la main droite étant tourné vers le sol, prenez de cette main le jeu, dos dessus et par les grandes tranches, la phalangine du pouce reposant sur la grande tranche gauche, la partie des grands doigts située entre les phalanges et les phalanges contre la grande tranche droite ; leurs extrémités sont recourbées sous le jeu, que vous inclinez légèrement en avant.

La petite tranche extérieure fait donc face aux spectateurs.

Demandez alors l'indication d'un nombre entre un et trente-deux.

Humectez l'index et le médus gauches, et dès l'annonce de ce nombre, les grands doigts se plaçant sous le jeu, et le pouce contre la petite tranche extérieure, attirez avec l'index la première carte que vous avez laissé apercevoir.

Posez-la sur la table dos dessus en comptant un.

Reportez les doigts sous le jeu, mais au lieu de saisir la seconde carte, qui est la carte à forcer, repoussez-la avec le médus, pendant que l'index attire la troisième carte, que vous déposez sur la première en comptant deux.

Lorsque vous arrivez au nombre annoncé, vous sortez la carte forcée laissée en arrière et la déposez dos dessus sur la table et bien en vue des spectateurs.

Vous l'utilisez alors selon le but de votre expérience.

50. La carte glissée dessus. — Dans ce procédé qui ressemble fort au précédent, la position du jeu est complètement différente, les cartes étant prises cette fois à compter du dessus du jeu, la carte est également forcée à une certaine distance des spectateurs.

Ce procédé est tout indiqué pour la scène où il produit plus d'effet, par la façon dont le jeu est présenté.

En voici l'explication :

Faites un faux mélange de manière à amener sur le jeu la carte devant être forcée.

Tenez ensuite le jeu verticalement par les grandes tranches, figures face aux spectateurs, le pouce gauche vers le haut de la grande tranche droite, les autres doigts sur la grande tranche gauche.

Demandez alors à un spectateur de bien vouloir vous nommer un nombre entre un et trente-deux.

Je suppose, par exemple, que ce soit le nombre seize.

Pendant ce temps, la main gauche est venue placer la partie inférieure de la grande tranche droite du jeu dans la fourche formée par la base du pouce et de l'index droits ; les phalangettes des autres doigts droits étant repliées sur la grande tranche gauche, doivent cacher environ la moitié de la figure de la dernière carte, tandis que le pouce se trouve sur le dos de la première.

Le jeu étant ainsi tenu des deux mains, élevez-le pour le présenter bien en vue de tous, et, profitant de ce mouvement, retirez avec le pouce droit la carte à forcer, pendant que la main gauche fait monter légèrement le jeu.

La partie inférieure de cette carte dépasse donc le jeu par en bas, et se trouve cachée par la main droite.

Abandonnez aussitôt le jeu de la main gauche, et avec le pouce et l'index de cette main, tirez par le haut la deuxième carte que vous laissez tomber sur la table ou à terre, en comptant un ; continuez ainsi jusqu'à la quinzième.

Prenez alors la carte à forcer qui était primitivement la première du jeu, et comptez seize ; vous la déposez à l'écart sur la table, comme étant celle désignée par le sort.

51. L'empalmage. — Cette solution de la carte forcée est basée également sur la carte désignée par le nombre qu'un spectateur a choisi.

Il suffit simplement, lorsque, après le faux mélange, vous avez abandonné sur le jeu la carte que vous voulez forcer, de la faire passer à l'empalmage, tout en demandant à l'un des spectateurs de bien vouloir nommer un nombre entre un et trente-deux.

La carte à forcer étant, par exemple, empalmée dans la main droite, prendre de la même main, sur le jeu tenu à plat dans la main gauche, la première carte de dessus et la retourner sur la table figure dessus, en comptant un.

Si j'ai spécifié de retourner la carte figure dessus, c'est pour permettre à la main, tout en conservant une attitude naturelle, de se présenter le dos franchement tourné vers les spectateurs.

Dans cette position, il est impossible d'apercevoir la carte que vous tenez à l'empalmage.

Je suppose donc qu'on vous ait annoncé le nombre dix ; vous comptez et déposez les cartes sur la table une à une jusqu'à neuf, et couvrant le jeu avec la main droite, vous y déposez la carte tenue à l'empalmage en disant : « M..., vous m'avez indiqué le nombre dix, voici la dixième carte que je dépose ici sur la table ».

Vous placez la carte forcée bien en vue des spectateurs, ou, suivant l'expérience que vous désirez exécuter, vous invitez une personne à bien vouloir la replacer dans le jeu, d'où vous en reprenez possession après un saut de coupe, un faux mélange et un empalmage.

Vous priez alors un des spectateurs de bien vouloir mélanger le jeu.

NOUVEAUX PROCÉDÉS POUR FORCER LA CARTE

52. Le repli (A. G.). — Dans ce procédé, les cartes sont séparées une à une du jeu, en les tirant en arrière, jusqu'à ce que le spectateur à qui vous vous êtes adressé vous crie « halte ».

A ce moment, vous enlevez le paquet ainsi formé et le déposez dos dessus sur la table.

La carte placée au-dessous de ce paquet est celle que vous avez forcée.

Exécution. — Après un faux mélange, laissez finalement dessous la carte devant être forcée.

Tenez le jeu horizontalement par les grandes tranches dans la main gauche, le pouce long de la grande tranche gauche, les phalangettes des autres doigts repliées sur la grande tranche droite.

La petite tranche extérieure doit faire face aux spectateurs.

Couvrez le jeu de la main droite, dans le sens de sa longueur, le pouce se plaçant sous le jeu.

Adressez-vous alors à l'un des spectateurs, en lui expliquant que vous allez séparer du jeu les cartes une à une en les tirant en arrière, et qu'au commandement de « halte » vous déposerez le paquet ainsi formé sur la table.

Lorsque vous posez la main droite sur le jeu, les extrémités des doigts doivent se placer vers la petite tranche extérieure, sans la dépasser ; la main est ainsi légèrement bombée.

Appuyez le pouce contre la carte de dessous que vous attirez vers vous en allongeant la main, sans que les extrémités des doigts dépassent la petite tranche extérieure du jeu.

De cette façon, la carte de dessous débordera la petite tranche intérieure du jeu d'un ou de deux centimètres ; ce mouvement sera couvert aussitôt par les doigts placés sur le jeu, qui se replieront légèrement en entraînant vers vous les cartes une à une.

Pour faciliter cette opération, les doigts gauches abandonnent momentanément le jeu, qui repose simplement dans la paume de la main, et le pouce se dégage légèrement de dessous, ce qui permet aux doigts droits d'attirer plus facilement les cartes vers vous.

Lorsque vous entendez le mot « halte », tirez en arrière et enlevez, avec les doigts droits, les cartes dépassant la petite tranche intérieure du jeu, tout en entraînant avec le pouce de la même main la carte placée dessous.

Personne ne pourra se douter de cette manœuvre, la position des mains, telle qu'elle est expliquée, cachant complètement le pouce placé sous le jeu.

Au moment du retrait des cartes du paquet, serrez le restant du jeu pour éviter d'entraîner la première carte. de dessus.

La perfection ne sera obtenue qu'après de nombreux essais.

Déposez alors le paquet sur la table (1).

Dans le chapitre « Expériences », vous verrez comment, à l'aide de ces nouveaux procédés, vous pourrez exécuter de très jolies expériences, absolument nouvelles.

PROCÉDÉS DES PAQUETS

Avant mélangé ou donné le jeu à mélanger, vous le divisez en trois ou quatre paquets que vous déposez sur la table figures dessous.

Les cartes identiques à celles placées sous chacun de ces paquets seront trouvées aux endroits les plus imprévus ou seront les mêmes que celles choisies dans un autre jeu par plusieurs spectateurs, etc.

Ces procédés permettent d'exécuter de nombreuses et nouvelles expériences.

53. L'éventail aux paquets (A. G.). — Les cartes devant être forcées sont placées à l'avance sous le jeu dans l'ordre désiré ; supposons que vous ayez besoin de forcer quatre cartes.

Il est nécessaire, pour éloigner de la part des spectateurs toute idée de préparation, d'exécuter un mélange partiel ou mieux un mélange complet qui laisse dessous et dans l'ordre les cartes préparées.

La petite tranche extérieure faisant face aux spectateurs, tenez le jeu horizontalement d'une part entre l'index et le médius droits dessous, c'est-à-dire côté figures, et le pouce droit dessus sens longueur du jeu, ces trois doigts étant placés vers la petite tranche intérieure, la phalangette de l'index gauche étant repliée en haut de la grande tranche droite.

Il s'agit maintenant de diviser le jeu en quatre paquets faits absolument au hasard, mais sous chacun desquels vous glisserez, à l'insu des spectateurs, une des quatre cartes que vous devez forcer.

Pour arriver à ce résultat, placez-vous face aux spectateurs et tenez le jeu suffisamment bas et fortement penché en avant, de telle façon que les spectateurs ne puissent en apercevoir le dessous.

Avec le pouce gauche, poussez par le haut et vers la droite, la première carte de dessus du jeu, le pouce droit la maintenant par le bas et lui servant pour ainsi dire de pivot.

Sous le couvert de cette carte, et avec les doigts droits placés dessous, faites faire de même à la partie supérieure de la dernière carte de dessous un arc de cercle vers la droite, l'index gauche intervenant au début de ce mouvement pour empêcher les autres cartes de dessous de se déplacer.

Pendant ce temps, le pouce gauche a continué à pousser une à une les cartes de dessus vers la droite.

Lorsque vous aurez ainsi déplacé environ huit cartes, enlevez-les de la main droite et posez-les à plat figures dessous sur la table où vous les rassemblez de la même main, sans les soulever.

Continuez de même à former deux autres paquets, les cartes restantes composant le quatrième ; les quatre cartes que vous connaissez sont donc passées sous chacun des quatre paquets.

Ces mouvements demandent à être exécutés très correctement et d'une manière naturelle.

Pour faciliter la formation des quatre paquets, évitez de serrer le jeu entre les doigts placés dessus et dessous.

N'exécutez jamais un principe sans l'avoir étudié à fond.

DESSUS OU DESSOUS

54. La première à compter du dessus (A. G.). — Dans ce procédé, les cartes forcées peuvent se trouver soit dessus, soit dessous chaque paquet, selon votre volonté.

Les cartes à forcer sont également placées sous le jeu, et après un faux mélange, il suffit de faire passer sur le jeu une des cartes placées dessous, en utilisant soit le saut de coupe « grec », soit la « bascule arrière ».

Vous enlevez alors huit ou dix cartes de dessus le jeu, pour les placer en un seul paquet sur la table.

Vous formez ainsi trois ou quatre paquets, tout en causant pour distraire l'assistance ; employez, si possible, à tour de rôle les deux enlevages dessous, mentionnés ci-dessus, ce qui évitera la répétition des mêmes mouvements, quoique ceux-ci, bien exécutés, ne puissent amener la moindre méfiance parmi les spectateurs.

Dans ce premier cas, les cartes forcées se trouvent donc placées les premières à compter du dessus de chaque paquet.

(1) Vous pourrez également soulever le paquet ainsi formé et faire voir à l'un des spectateurs la carte placée dessous en l'invitant à la retenir dans sa mémoire ; remplacez ensuite ce paquet sur le restant du jeu et dévoilez la carte forcée comme il vous plaira.

La première à compter du dessous de chaque paquet (A. G.). — Pour faire passer les cartes forcées dessous chacun des quatre paquets, demandez successivement à chacun des quatre spectateurs un nombre entre un et dix, en faisant passer à chaque fois sur le jeu une des cartes placées dessous.

Composez chacun de vos paquets du nombre de cartes qui vous a été annoncé, en les comptant une à une sur la table ; la première carte que vous posez pour former chaque paquet étant la carte à forcer, celles-ci se trouveront donc sous chacun d'eux.

55. Sur la table (A. G.). — Dans ce procédé, les cartes à forcer sont placées sur le jeu et se trouvent ensuite réparties sur chacun des paquets.

La division du jeu en trois ou quatre paquets doit se faire assez rapidement et surtout sans tâtonnement, afin de ne pas laisser soupçonner vos manœuvres et donner la conviction que les paquets sont faits au hasard.

En voici l'explication :

Le jeu étant sur la table, faites face aux spectateurs et prenez-le des deux mains par les petites tranches, les deux pouces vers vous, les deux médiums sur la petite tranche extérieure, et les index contre ces deux doigts.

Avec le pouce et le médium droits, entraînez d'environ un demi-centimètre vers la droite la première carte du dessus du jeu et serrez avec ces mêmes doigts les huit ou dix dernières cartes de dessous.

Avec le pouce et le médium gauches, entraînez vers la gauche le restant du jeu, sauf la carte de dessus que vous retenez avec l'index droit, en exerçant sur cette carte une légère pression, pour la faire appliquer sur le premier paquet que vous posez un peu à l'écart vers la droite.

Opérez de même pour former deux ou trois autres paquets, que vous placez à la gauche du premier.

La seule phase de l'opération devant être très rapide, puisqu'elle doit passer inaperçue, est le passage de la carte de dessus sur le paquet en formation.

Les autres mouvements doivent être faits le plus naturellement possible, et sans précipitation exagérée, afin de ne pas éveiller la moindre méfiance.

LA CARTE FORCÉMENT PENSÉE

Vous avez vu qu'il était possible de faire prendre ou de faire désigner, parmi les trente-deux cartes d'un jeu, celles qui étaient nécessaires à votre expérience.

Mais inviter un spectateur à penser une carte, et faire que cette carte soit celle que vous aviez prévue, paraît être du domaine de l'impossible.

Je vais vous initier ci-dessous aux procédés que j'ai expérimentés souvent avec succès, bien qu'ils ne soient pas aussi sûrs que ceux utilisés pour la carte forcée.

Pour les profanes, ce résultat sera considéré comme un véritable tour de force.

56. L'éventail. — Ce procédé est basé sur le même principe que le premier procédé sur la carte forcée (procédé 46).

Après le saut de coupe, la carte que vous connaissez est passée au milieu du jeu, qui est séparé en deux parties par l'auriculaire (voir la carte forcée n° 1).

Ouvrez des deux mains le jeu en éventail, de manière que toutes les cartes soient très serrées les unes contre les autres, sauf la carte connue de vous qui, se trouvant vers le milieu du jeu, doit être beaucoup plus espacée que les autres et, par conséquent, très visible (l'auriculaire vous a permis de la repérer sans vous tromper, et de la placer bien en vue en étalant les cartes en éventail).

Choisissez de préférence une figure marquante, dame de pique, par exemple.

Ayant présenté de la main droite le jeu verticalement en éventail sous les yeux d'un spectateur, priez-le de bien vouloir penser une carte.

En disant cela, vous avez incliné à gauche et à droite la main tenant l'éventail, afin qu'il soit impossible à ce spectateur de pouvoir distinguer nettement une autre carte que la dame de pique.

Ayez bien soin de cacher, avec l'intérieur de la main qui tient le jeu, la dernière carte de dessous.

Ramenez aussitôt l'éventail figures dessous vers la main gauche pour pouvoir le refermer.

Il est assez rare, si toutes ces observations ont été bien suivies, que le spectateur ait pensé une autre carte que la dame de pique.

Cependant, comme pour la carte tirée, il faut toujours avoir prévu, en cas d'échec, l'exécution d'une autre expérience (le spectateur ne peut soupçonner le moins du monde ce changement, puisque vous n'avez pas annoncé à l'avance ce que vous aviez l'intention de faire).

57. En feuilletant le jeu. — Voici un très bon procédé pour forcer à penser la carte que vous désirez.

Choisissez de préférence une carte très marquante, facile à repérer, par exemple, un roi ou une dame, que vous placez à l'avance sous le jeu.

Mélangez celui-ci tout en conservant dessous la carte connue.

Par un saut de coupe, faites-la passer au milieu du jeu, en maintenant la séparation d'entre les deux paquets à l'aide de l'auriculaire.

LES TROIS MANIÈRES DE TENIR UNE CARTE DANS LA MAIN



FIG. 13
Procédé 36



FIG. 14
Procédé 37



FIG. 15
Procédé 38

LES DEUX MANIÈRES de donner le jeu à un spectateur, bien que la main qui le présente maintienne une ou plusieurs cartes à l'empalmage.



FIG. 16



FIG. 17

Vues côté opposé aux spectateurs pour laisser voir les positions des doigts et de la carte dans la main.

QUELQUES PROCÉDÉS DE CARTES FORCÉES



FIG. 18



FIG. 19



FIG. 20



FIG. 21



FIG. 22



FIG. 23

FIG. 18. — « Carte glissée dessous. » — Position des doigts et des mains au début de l'action.

FIG. 19. — « Carte glissée dessus. » — Le pouce gauche attirant par en haut la deuxième carte du jeu au lieu de la première.

FIG. 20. — L'« Empalme ». — La main contenant la carte à forcer déposant sur la table la première carte du jeu, les spectateurs ne voyant que le dos de la main.

FIG. 21. — Le « Repli ». — Les doigts attirant les cartes une à une vers l'arrière du jeu.

FIG. 22. — L'« Éventail ». — Seule la carte à forcer est très visible.

FIG. 23. — « En feuilletant le jeu. » — Les cartes tirées en arrière par le médus droit.

QUELQUES MÉTAMORPHOSES



FIG. 24



FIG. 25



FIG. 26



FIG. 27

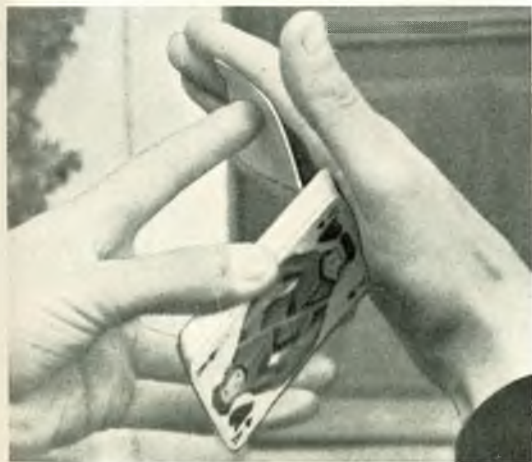


FIG. 28



FIG. 29

FIG. 24. — Le « Filage dessous. » — Position des mains, du jeu et de la carte au début de l'action.

FIG. 25. — « Pincement entre la base du pouce et de l'index. » — La première carte du jeu, poussée par les phalanges, va passer sous la deuxième, soulevée à cet effet par la pression exercée par le pouce.

FIG. 26. — « Entre l'index et l'auriculaire. » — La première carte, maintenue entre l'index et l'auriculaire, va passer sous la deuxième.

FIG. 27. — « Passage dessus de la deuxième carte du jeu. » — La main droite, en remontant pour cacher la carte avant, va la recouvrir invisiblement de la deuxième, qui se trouve ramenée sur l'autre par la paume de cette main.

FIG. 28 et 29. — La « Bascule arrière » et le Saut de coupe « Grec ». — L'enlevage de la carte arrière (ou de côté pour laisser voir l'entourage).

LA « PINCE ARRIÈRE »



FIG. 30



FIG. 31



FIG. 32

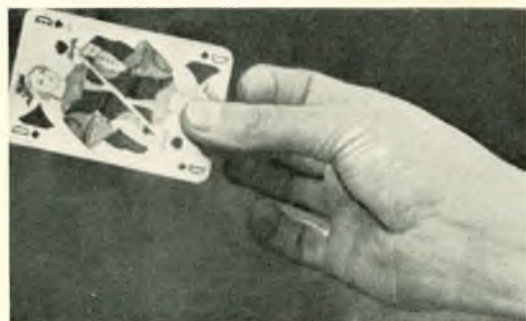


FIG. 33



FIG. 34



FIG. 35

(Voir suite page 48.)

- FIG. 30. — « Procédé 94. » — Présentation de la carte.
 FIG. 31. — Commencement d'exécution. — Les doigts vont pincer les coins intérieurs de la carte.
 FIG. 32. — La main à demi redressée laissant encore voir la carte qui va passer à la « Pince arrière ».
 FIG. 33. — « Procédé 95. » — Présentation de la carte.
 FIG. 34. — Commencement d'exécution. — Les doigts vont pincer les coins intérieurs de la carte (procédé 95).
 FIG. 35. — « Procédé 98. » — Présentation de la carte.

De la main droite, prenez le jeu par les petites tranches, le pouce au milieu de la petite tranche intérieure, les grands doigts sur la petite tranche extérieure.

La main gauche tiendra le jeu, les doigts dans la même position que pour le saut de coupe « classique », mais placés vers le bas, c'est-à-dire vers la petite tranche intérieure ; l'extrémité de l'annulaire droit maintiendra la séparation d'entre les deux paquets à la place de l'auriculaire gauche qui reprendra sa position à côté des autres doigts.

Approchez-vous alors de l'un des spectateurs et priez-le de bien vouloir tirer une carte, ou plutôt d'en penser une, ajoutez-vous, en feuilletant le jeu sous ses yeux.

Pour cela, présentant celui-ci verticalement, vous en serrez fortement le bas entre les doigts gauches, pendant que vous courbez de même vers vous sa partie supérieure, à l'aide du médium droit ; lâchez une à une et très rapidement les extrémités des cartes maintenues par ce doigt, en marquant un léger temps d'arrêt lorsque vous arriverez à la carte devant être pensée (c'est celle momentanément séparée du restant du jeu par l'annulaire), et continuez à feuilleter les cartes du deuxième paquet le plus rapidement possible.

Le spectateur à qui vous vous êtes adressé n'a pas eu le temps de discerner une autre carte que celle sur laquelle vous vous êtes arrêté deux ou trois secondes ; cette carte frappant la vue du spectateur au moment où vous venez de lui dire « d'en penser une » se gravera instantanément dans sa mémoire, et paraîtra être venue, comme par un pur effet du hasard, lui faciliter son choix.

Ce procédé est très facile à exécuter, et vous pourrez très vite, avec un peu d'entraînement, réussir à faire penser la carte que vous voudrez (1).

58. Rayonnement ou accordéon. — Ce procédé est basé sur le même principe que le précédent, mais au lieu de feuilleter le jeu, vous aurez recours au « Rayonnement ou accordéon » (procédé 119).

Dans ce cas, la main droite tenant le jeu, figures vers les spectateurs, comme il est expliqué au chapitre « Exercices de dextérité », ces cartes s'échapperont de cette main pour être reprises par la main gauche placée en avant et un peu plus bas.

Le spectateur à qui vous vous êtes adressé aperçoit confusément les figures de toutes ces cartes, sauf celle sur laquelle vous vous arrêtez deux ou trois secondes et qui frappe précisément sa vue, aussitôt que vous l'avez prié de bien vouloir penser une carte.

A ce moment, recourbez l'auriculaire sur le paquet de la main gauche et continuez à faire défiler toutes les cartes jusqu'à épuisement du jeu, ces dernières le plus rapidement possible.

L'auriculaire vous fera connaître l'endroit du jeu où se trouve la carte présumée pensée et dont vous pourrez prendre connaissance, grâce au procédé de la « carte à l'œil » expliqué après le chapitre « Sauts de coupe ».

Le maximum de chances de réussite est naturellement proportionnel au degré de perfection obtenu dans l'exécution.

59. Par retournement des cartes sur table. — Vous verrez plus loin, au chapitre « Exercices de dextérité », comment il est possible de retourner figures dessus, et d'un seul coup de doigt, les trente-deux cartes d'un jeu, étalées sur la table figures dessous (procédés 125 et 126).

Lorsque vous saurez exécuter cet exercice à la perfection, vous prierez un spectateur de s'approcher de votre table (de telle façon que vous soyez face à face).

Invitez-le à prendre une carte dans le jeu que vous avez étalé sur la table figures dessous, ou plutôt, dites : « Pensez-en une ».

Et, aussitôt, vous exécutez le retournement du jeu.

Vous aurez vite fait d'observer la carte qui se détache le plus vers le milieu de la rangée, c'est-à-dire celle se trouvant, par l'irrégularité de la rangée ainsi formée, être un peu plus espacée que toutes les autres.

Si cette carte a attiré aussitôt vos regards, nul doute qu'il en soit de même pour le spectateur qui vous a prêté son concours.

Deux ou trois secondes après avoir prononcé les mots « Pensez-en une », rassemblez les cartes en un seul paquet afin que le spectateur n'ait pas le temps de réfléchir et de penser une autre carte que celle qui s'est présentée brusquement à sa vue.

60. Le repli (A. G.). — Ce procédé que j'ai décrit au chapitre de la « carte forcée » permet d'obtenir des effets surprenants en ce qui concerne la « carte pensée ».

C'est le seul procédé permettant de faire penser à coup sûr la carte que vous désirez, celle-ci paraissant être désignée selon la volonté de l'un des spectateurs.

Voici comment vous procéderez pour obtenir ce résultat :

Ayant exécuté le « repli » comme il est expliqué au chapitre de la « carte forcée », vous enlevez, dès que le spectateur vous crie « halte », le paquet de cartes ainsi formé, et le tenant verticalement, vous faites voir à ce spectateur la figure de la carte qui était dessous, en l'invitant à la retenir dans sa mémoire.

Remplacez le paquet que vous venez de présenter sur le restant des cartes et déposez le jeu sur la table.

Vous révélez la carte pensée selon l'une des nombreuses combinaisons que vous trouverez exposées au chapitre « Expériences ».

Pour les spectateurs, la carte ainsi pensée est uniquement désignée par le hasard.

(1) Voir les expériences fantastiques sur les cartes pensées dans « Mes créations sur les divinations mystérieuses ». (Voir fin du présent ouvrage.)

61. Derrière le dos. — Tenez d'abord le jeu à plat, figures dessous, en travers de la main gauche et poussez sur le dos du jeu comme pour donner des cartes, passez-le verticalement en long derrière vous, figures vers le spectateur, à qui vous voulez faire penser la carte que vous désirez.

Faites passer les cartes une à une dans la main droite, de telle façon que ce spectateur puisse en apercevoir toutes les figures.

Le pouce droit étant placé sur le dos des cartes, les autres doigts côté figures, prenez de cette main la première carte sur le dos du jeu pour en faire voir la figure ; pendant ce temps, poussez avec le pouce gauche la seconde carte du jeu et, reportant sur celle-ci celle que vous teniez précédemment, prenez ces deux cartes comme n'en faisant qu'une seule et laissez voir la figure de la seconde.

Continuez ainsi jusqu'à épuisement du jeu, en laissant voir chaque fois la figure de la dernière carte que vous avez prise.

Ceci dit, voici comment vous arrivez à connaître la carte qui a été pensée ou plutôt que vous supposez avoir été pensée.

Lorsque vous commencez à faire défiler une à une les cartes d'une main dans l'autre, le spectateur à qui vous vous êtes adressé doit ignorer à ce moment quelle est votre intention.

Après avoir fait défiler ainsi une douzaine de cartes, vous lui dites : « Monsieur, parmi celles que je fais défiler sous vos yeux, je vous prierai de bien vouloir en « penser une ».

Au moment où vous dites les mots « en penser une », arrêtez-vous un court espace de temps sur la carte que vous venez de prendre et qui est la seule dont le spectateur puisse à ce moment apercevoir la figure ; intercalez l'auriculaire entre cette carte et la carte suivante, et continuez à faire défiler le restant du jeu, mais beaucoup plus rapidement qu'au début.

Il y a les plus grandes chances, si ce procédé a été correctement exécuté, que la carte sur laquelle vous vous êtes arrêté soit celle qui a été pensée, pour les raisons exposées ci-après :

1° En premier lieu, le spectateur ne savait pas ce que vous alliez exiger de lui.

2° Dès que vous lui faites connaître votre intention, il se trouve pris un peu au dépourvu et trouve plus simple de penser la carte qu'il aperçoit à cet instant précis.

3° Il ne peut avoir le moindre soupçon, puisque vous ne voyez pas les cartes et que vous avez eu la précaution de les donner à mélanger avant de commencer l'expérience.

Le restant du jeu étant montré très rapidement, le spectateur n'aura pas un seul instant l'idée de penser une autre carte, surtout que sa méfiance n'aura pas été mise en éveil, et que, d'après lui, le hasard seul lui aura comme indiqué la carte qu'il devait penser.

62. Les yeux révélateurs. — Les deux procédés suivants sont basés sur des principes absolument différents de ceux précédemment décrits.

En effet, le choix du spectateur est absolument libre et n'est aucunement influencé par la façon dont vous faites défiler les cartes sous ses yeux.

Voici donc l'explication du septième procédé :

Ayant donné le jeu à mélanger, reprenez-le en le posant à plat dans la main gauche et figures dessous.

Invitez une personne à bien vouloir s'approcher de votre table ; prévenez-la que vous allez faire passer toutes les cartes du jeu sous ses yeux pour qu'elle puisse en penser une.

De la main droite, prenez la première sur le jeu, entre le pouce sur le dos de cette carte et les autres doigts dessous, et retournez-la sur la table figure dessus.

Prenez la seconde que vous déposez de même sur la première, et ainsi de suite jusqu'à épuisement du jeu.

Comptez ces cartes mentalement, de une à trente-deux, au fur et à mesure de leur dépôt sur la table.

Observez alors très attentivement les yeux du spectateur ; vous remarquerez que tant que celui-ci n'aura pas fixé son choix, ses yeux seront toujours portés sur chacune des cartes que vous déposez une à une sur la table.

Mais dès que ce spectateur en aura noté une dans sa pensée, ses yeux ne suivront plus le déplacement de la main droite allant déposer sur la table la carte suivante.

C'est à cet instant précis que vous connaîtrez le numéro d'ordre de la carte présumée pensée, ce qui vous permettra de la retrouver dans le jeu.

Continuez à déposer sur les autres, sans marquer le plus léger temps d'arrêt, toutes les cartes du jeu.

Priez alors le spectateur de vous regarder bien en face, tout en pensant à sa carte.

Vous le fixez dans les yeux comme pour y lire sa pensée et, prenant le jeu, vous les comptez une à une mentalement en les déposant de nouveau sur la table jusqu'à ce que vous arriviez à la carte pensée, que vous déposez figure dessous.

Faites-la nommer et priez une seconde personne de bien vouloir la retourner.

Au cas où la carte déposée sur la table ne serait pas celle pensée, ne vous étonnez pas pour si peu ; au chapitre « Métamorphoses de cartes », vous trouverez de nombreux procédés vous permettant de présenter la carte véritablement pensée à la place de celle déposée sur la table (1).

63. Divination par l'écriture (A. G.). — Ce procédé exige, ainsi que le précédent, une étude approfondie et demande que cette étude soit poursuivie avec l'aide d'un partenaire, qui remplisse aussi exactement que possible le rôle du spectateur.

(1) Voyez au chapitre « Expériences » les nombreuses combinaisons pour révéler, d'une façon saisissante et originale, une ou plusieurs cartes pensées ou choisies dans le jeu.

J'ai obtenu ainsi des résultats excellents, supérieurs à ceux que j'ai pu réaliser dans la plupart des autres méthodes.

La carte est pensée directement par le spectateur, sans qu'il soit besoin de se servir d'un jeu de cartes.

Priez une personne de bien vouloir retenir une carte dans sa mémoire et, afin de permettre à tous les spectateurs de pouvoir contrôler l'expérience, d'inscrire secrètement et très lisiblement le nom de cette carte.

Ce disant, vous remettez à un spectateur un morceau de craie et une ardoise d'écolier (non en carton, mais en ardoise véritable).

Voici pourquoi : la divination de la carte pensée est obtenue à la fois par la résonance provoquée par la craie sur l'ardoise, combinée aux mouvements de la main nécessités par la formation des lettres composant le nom de la carte pensée.

De prime abord, cela peut paraître d'une assez grande difficulté, mais les explications ci-dessous vont vous prouver qu'après une étude sérieuse il suffit d'observer avec un peu d'attention pour être à même de connaître la carte pensée qui a été inscrite sur l'ardoise.

Remarquez tout d'abord que si vous invitez le spectateur à écrire très lisiblement le nom de la carte pensée sur l'ardoise, c'est pour l'obliger à former ses lettres aussi nettement que possible ; placez-vous à peu de distance et en face du spectateur qui, étant assis, vous laisse la faculté de pouvoir remarquer aisément les différents mouvements de sa main, qui seront absolument caractéristiques, selon que celle-ci écrira par exemple : « as de cœur » ou « valet de trèfle ».

Voici du reste, l'exposé des valeurs et des couleurs et comment il est facile de les identifier par l'écriture :

As : deux lettres ; le mouvement de la main est à peine visible et s'écarte aussitôt pour écrire « de » ; *roi* : débute par un mouvement nerveux et rapide, causé par la lettre *r* et se termine par le point sur l'*i* (déplacement de la main au-dessus de cette lettre et quelquefois résonance) ; *dame* : le *d* provoque un déplacement ascendant de la main, facile à identifier, étant suivi de lettres très courtes ; *valet* : caractérisé surtout par deux lettres montantes, *l* et *t*, ce mot se terminant par une barre sur le *t* (déplacement de la main et quelquefois résonance) ; *dix* : débute par une lettre montante, l'*x* exige deux mouvements opposés pour sa formation et le mot se termine par un point sur l'*i* (déplacement de la main et quelquefois résonance) ; *neuf* : les trois premières lettres, très courtes, suivies d'une lettre très longue, lettre *f*, exigent un mouvement montant et descendant ; *huit* : commence et finit par une lettre montante et se termine par un point sur l'*i* (déplacement de la main et résonance) ; *sept* : se termine par les deux lettres *p* descendante et *t* montante, avec barre sur le *t*.

Les couleurs sont encore plus faciles à repérer ; le mot « de » sépare naturellement la valeur de la couleur ; exemple : as de cœur.

Les couleurs cœur et carreau se distinguent aisément l'une de l'autre ; carreau est sensiblement plus long à écrire et les deux *r* se suivant produisent dans l'écriture un mouvement saccadé ; cœur se termine par un mouvement saccadé : la lettre *r* ; trèfle débute par un *t* dont la barre est caractéristique, qu'elle soit au début ou à la fin d'un mot (*f* et *l* exigent deux longs mouvements qui ne peuvent passer inaperçus) ; pique : deux lettres descendantes et le point sur l'*i* sont les marques les plus saillantes.

Songez que pour les trente-deux cartes, il ne vous suffit d'apprendre à fond que l'écriture de douze mots : huit valeurs et quatre couleurs.

Je pense que ces explications, quoique peut-être trop brèves à votre gré, seront plus que suffisantes pour que vous puissiez mettre à profit tous ces points de repère, qui vous permettront de deviner, sans grande difficulté, la carte pensée écrite sur l'ardoise.

LES MÉTAMORPHOSES

Ces procédés ont pour but de métamorphoser en une autre carte celle que vous présentez sous les yeux des spectateurs.

Je diviserai ces métamorphoses en trois catégories bien distinctes :

Dans la première, vous l'échangez avec celle se trouvant dessus ou dessous le jeu, sans que les spectateurs puissent s'apercevoir de cet échange.

Cette sorte de métamorphose s'appelle le « filage » et rend de grands services en cartomagie.

Dans la deuxième catégorie, « les cartes jumelles », les échanges de cartes sont obtenus grâce à deux cartes que vous présentez comme n'en faisant qu'une seule.

Dans la troisième, c'est la carte placée sous le jeu et présentée figure face aux spectateurs qui est métamorphosée sous leurs yeux.

Il est indispensable de connaître au moins l'un des procédés de première ou de deuxième catégorie et de savoir l'exécuter à la perfection pour obtenir les effets les plus surprenants.

LE FILAGE DESSOUS

Le jeu étant tenu à plat dans la main gauche, le pouce sur le dos des cartes, tenez la carte à échanger entre l'index dessus et le médius dessous, ces deux doigts placés vers le bas de la grande tranche gauche.

Montrez cette carte, pendant que vous poussez avec le pouce gauche, pour la faire déborder fortement vers la droite, la première carte du jeu ; à ce moment, ne tenez le jeu qu'entre le pouce dessus et l'index dessous, les autres doigts joints et recourbés étant légèrement écartés de l'index.

64. La carte filée est déposée sur la table. — Faisant face au public, rapprochez rapidement du jeu, mais sans brusquerie, la main tenant la carte que vous venez de montrer ; glissez cette carte entre les doigts écartés de la main gauche qui s'en saisissent, pendant que le pouce et l'index droits s'emparent de la carte débordant sur le dessus du jeu.

Et vous faites aussitôt un mouvement à droite pour déposer sur la table la nouvelle carte que vous tenez en main et qui, pour les spectateurs, est toujours celle que vous leur avez montrée.

Pendant ce temps, vous avez penché fortement le jeu en avant pour dissimuler aux spectateurs le mouvement suivant : dégagez l'index placé entre la carte échangée et le jeu, pour que celle-ci puisse être réunie avec les autres.

Remarquez bien que, dans ce cas, la main gauche est restée immobile.

65. La carte filée est déposée dans la main d'un spectateur. — Dans cette seconde hypothèse, les mains doivent être plus rapprochées, la main droite étant toujours en avant.

Filez la carte bien en face des spectateurs, en faisant de la main gauche qui tient le jeu un geste pour désigner le spectateur à qui vous remettrez la carte filée.

Ce geste vous a permis de rendre invisible le mouvement que vous avez fait, pour glisser sous le jeu la carte que vous tenez dans la main droite et vous emparer, avec le pouce et l'index droits, de celle débordant sur le dessus.

Dans ce cas, la main droite est restée immobile et a opéré l'échange au moment du déplacement du jeu tenu dans la main gauche.

Mes lecteurs seront certainement très surpris qu'il soit possible d'échanger ainsi une carte sous les yeux des spectateurs, sans qu'ils puissent s'en apercevoir.

Le point capital est d'étudier vos mouvements pour les rendre aussi naturels que possible, de façon qu'ils paraissent nécessaires à l'action que vous exécutez.

Le filage exige une exécution absolument parfaite ; ne regardez jamais vos mains pendant l'échange, si vous ne voulez pas attirer sur elles l'attention des spectateurs, que vous détournerez par un mot, un regard, pendant que vos mains agiront.

FILAGES DESSUS

Dans ces filages, la carte échangée est laissée sur le jeu au lieu d'être placée dessous, comme dans le filage précédent.

Ils peuvent s'exécuter soit des deux mains, soit d'une seule main.

Je donnerai tout d'abord l'explication des trois procédés les plus pratiques s'exécutant avec les deux mains.

66. La carte est tenue par les petites tranches. — La carte à échanger est tenue par les petites tranches et vers leur droite, entre le pouce vers vous et l'index sur la petite tranche extérieure, le jeu entre le pouce et l'index gauches, comme précédemment.

Au début de l'exécution, la main droite tenant la carte à échanger se trouve en avant de la main gauche, comme dans le filage dessous.

Après avoir montré cette carte, la main droite revient en arrière pour la déposer sur la table placée près de vous ; et, dans ce trajet, passant au-dessus du jeu, elle y abandonne la carte à échanger pour saisir aussitôt la carte suivante, que le pouce a fait déborder vers la droite pour en faciliter la prise.

Cette carte est saisie également par les petites tranches, mais cette fois entre le médius resté libre et le pouce qui vient de lâcher la carte montrée auparavant aux spectateurs.

Il est évident que tous ces mouvements doivent être coordonnés et exécutés très rapidement, sans que la main paraisse marquer le plus léger temps d'arrêt pendant l'échange.

Pour les spectateurs, cette main ne s'est déplacée que pour déposer sur la table la carte que vous leur avez montrée, et, pour peu que ce mouvement soit fait aussi naturellement que possible, ceux-ci ne verront absolument rien d'anormal qui puisse les mettre en méfiance.

67. La carte est tenue entre le pouce dessus et l'index dessous. — La carte à échanger est toujours tenue dans la main droite, mais cette fois entre le pouce dessus et l'index dessous, le jeu dans la main gauche comme dans les filages précédents.

Les deux mains doivent être, au moment de l'exécution, très rapprochées l'une de l'autre et se trouver à la même hauteur, c'est-à-dire que la main droite n'est plus devant la main gauche, mais à côté de celle-ci.

Faites déborder la carte de dessus avec le pouce gauche, pendant que la main droite dépose vivement sur le jeu la carte à échanger, que vous repoussez avec le pouce droit, pendant que l'index droit attire la suivante pour la saisir plus facilement entre ces doigts.

La main gauche s'écarte aussitôt vers la gauche avec le jeu, pendant que la main droite (qui ne doit surtout pas s'arrêter au moment de l'échange) fait un mouvement vers la droite pour aller, aussi naturellement que possible, déposer la carte échangée sur la table.

Les spectateurs n'ont pu apercevoir l'échange, bien qu'il ait eu lieu sous leurs yeux, parce que l'agitation des deux mains a dissimulé complètement l'échange de la carte qui a été très rapide ; le mouvement des deux mains leur a paru absolument naturel, provoqué, leur semblent-ils, par le déplacement de la main droite allant déposer la carte sur la table placée près de vous.

68. Index et médius. — La carte et le jeu sont tenus comme précédemment ; l'exécution de ce filage est identique, à part la modification suivante, qui permet une plus grande rapidité.

Au moment où la main droite va déposer sa carte sur le jeu, le pouce gauche a repoussé la carte de dessus, qui est cette fois enlevée entre l'index et le médius (et non plus entre le pouce et l'index).

Pour la finale de l'exécution, conformez-vous aux explications données pour le filage précédent.

LES FILAGES D'UNE SEULE MAIN

Ces filages consistent à faire passer dessus, à l'insu des spectateurs, la deuxième carte du jeu.

69. Pincement entre la base du pouce et de l'index (A. G.). — Ce filage est d'une grande rapidité d'exécution et absolument invisible, s'il est accompagné d'un mouvement du bras, soit pour déposer le jeu sur la table, soit pour le remettre entre les mains d'un spectateur.

J'ai dû l'exécuter nombre de fois, afin de pouvoir en décomposer les moindres mouvements et être à même d'en donner une explication aussi minutieuse que possible.

Je suppose que le jeu soit tenu dans la main droite (1) à plat et le pouce sens largeur des cartes, les phalangettes des grands doigts sur la grande tranche gauche, excepté l'index, qui est placé sur la petite tranche extérieure (ce doigt empêchera les cartes de glisser de ce côté).

Repliez fortement le pouce, afin qu'il puisse se poser vers le coin supérieur droit de la première carte.

Ensuite, allongez-le complètement, en l'appuyant sur la première carte du jeu, ce qui aura pour effet de repousser cette carte vers la gauche et de la faire déborder des trois quarts de sa largeur.

Pour empêcher que les autres cartes ne la suivent dans ce déplacement, retenez-les avec les extrémités des grands doigts et repoussez-les avec l'auriculaire qui, s'appuyant sur le bas de la grande tranche gauche du jeu, pressera la grande tranche droite contre la base du pouce et de l'index. (Ces remarques sont très importantes.)

A ce moment, la première carte du jeu est maintenue sur la grande tranche gauche de la deuxième carte par le pouce dessus et les deux grands doigts dessous.

Voici alors le mouvement que vous devrez exécuter :

Ouvrez complètement la main ; autrement dit, allongez-la le plus possible ; vous remarquerez alors que les doigts allongés dépassent largement la carte débordant à gauche et que le pouce a entraîné légèrement vers la droite la deuxième carte du jeu, et par ce mouvement la tient pincée entre la fourche formée par la base du pouce et de l'index.

Levez alors seulement l'extrémité du pouce : la première carte du jeu bascule et sa grande tranche gauche vient se poser sur les phalangettes des grands doigts écartés ; et, aussitôt, le pouce entraîne la deuxième carte un peu plus vers la droite et vers la petite tranche extérieure (2).

Lorsqu'elle dépasse un peu le jeu, appuyez avec le pouce vers le coin supérieur droit, ce qui aura pour résultat de faire se soulever en même temps la grande tranche gauche de cette carte et la grande tranche droite de la première qui recouvrait en partie la deuxième.

Lorsque la première carte manquera de point d'appui, elle retombera sur le jeu, par conséquent sous la carte que vous avez soulevée avec le pouce.

Il vous suffira de refermer la main pour réunir ces deux cartes au restant du jeu, ce que vous faciliterez en le penchant légèrement sur la droite.

La carte qui était deuxième du jeu est donc passée la première dessus.

70. Entre l'index et l'auriculaire (A. G.). — Voici l'explication de ce second procédé : Tenez le jeu comme dans le filage précédent.

Poussez avec le pouce la première carte du jeu pour la faire déborder vers la gauche de presque toute sa largeur ; faites-la ensuite remonter légèrement, toujours à l'aide du pouce, que vous appuyez également sur la deuxième carte qui se trouve entraînée en même temps vers la petite tranche extérieure qu'elle dépasse un peu.

La première carte se trouve être de cette façon en excellente position pour être tenue sans difficulté par les petites tranches, entre les extrémités de l'index et de l'auriculaire.

(1) C'est de la main droite que j'exécute habituellement tous les procédés d'une seule main. Remarquez que la main gauche peut avoir les mêmes aptitudes au point de vue dextérité.

(2) Ceci est très important, car la ou les cartes qui auraient tendance à suivre ce déplacement se détachent d'elles-mêmes par ce mouvement légèrement ascendant.

Le coin supérieur droit de la deuxième carte dépassant la petite tranche extérieure du jeu faites une légère pression avec le pouce placé à cet endroit, ce qui fera se soulever, comme dans le filage précédent, la grande tranche gauche de cette carte.

Vous n'aurez plus qu'à lâcher la première carte tenue entre l'index et l'auriculaire, à la pousser sous la carte soulevée et à réunir ces deux cartes au jeu en fermant la main.

Tous ces mouvements de la main doivent être exécutés au moment du déplacement de la main allant déposer le jeu sur la table ou dans la main d'un spectateur.

71. La carte sur table. — Lors de l'exécution de ce filage, la deuxième carte du jeu est jetée directement sur la table comme si c'était la première, et les spectateurs qui vous regardent sont absolument persuadés qu'il en est ainsi.

Tenez exactement le jeu comme dans les filages précédents, le pouce sens largeur des cartes.

Allongez ce pouce, afin qu'il vienne toucher l'extrémité de l'index qui se trouve comme tous les autres doigts, repliés sur la grande tranche gauche.

Poussez avec le pouce, très légèrement vers la gauche pour la détacher un peu des autres, la première carte de dessus ; vous faciliterez ce déplacement en retenant les autres cartes avec le bout de l'index qui, soulevant aussitôt la carte déplacée, permettra au pouce, en s'appuyant sur la grande tranche gauche de celle-ci, de faire bomber le dos de cette carte.

Votre pouce sera ainsi en contact avec la seconde carte qu'il fera déborder vers la gauche du jeu, sans pour cela quitter la grande tranche de la première carte.

Retournez la main en tenant le jeu de telle façon que celui-ci se présente figures à découvert ; dans ce mouvement, vous lâchez la deuxième carte sur laquelle s'appuyait le pouce, en retenant avec ce doigt la première.

Les divers mouvements de ce filage s'exécutent uniquement lors du retournement de la main et sont ainsi rendus absolument invisibles.

Suivant le genre d'expériences que vous exécuterez, il peut être nécessaire de ne pas laisser voir la carte que vous jetez ainsi sur la table ; dans ce cas, il faut l'y jeter sans retourner le jeu, ce qui est tout aussi facile, comme vous pourrez vous en rendre compte par la suite, lorsque vous saurez exécuter ce filage à la perfection.

L'invisibilité des mouvements de doigts est alors simplement obtenue par le déplacement que fait la main pour déposer sur la table la deuxième carte.

DEUXIÈME CATÉGORIE

LES CARTES JUMELLES

Ces sortes de filages diffèrent totalement par l'exécution de ceux déjà expliqués précédemment, ces derniers exigeant l'emploi de deux cartes placées l'une contre l'autre et présentées aux spectateurs comme n'en faisant qu'une.

Voici l'explication des meilleurs de ces procédés.

72. Sur le jeu. — Faites passer la carte choisie et remise dans le jeu, première dessus, par faux mélange ou saut de coupe.

Tenez le jeu des deux mains comme pour le saut de coupe « classique », le pouce droit placé sur la petite tranche intérieure.

Avec ce doigt, séparez du jeu les deux premières cartes et prenez-les par les petites tranches, entre le pouce sur la petite tranche intérieure et les autres doigts sur la petite tranche extérieure.

Lorsque ces deux cartes seront bien appliquées l'une contre l'autre, présentez-les aux spectateurs qui ne verront que la deuxième carte du jeu, la carte choisie étant cachée par celle-ci.

Reposez tout en causant ces deux cartes sur le jeu et reprenez ensuite seulement la première carte que vous déposez sur la table figure dessous.

Pour les spectateurs cette carte est celle que vous leur avez montrée, l'échange s'étant accompli sous leurs yeux le plus simplement du monde.

73. Au milieu du jeu. — Le jeu doit être tenu à plat et dos dessus dans la main gauche, les deux mains étant dans la même position que pour le saut de coupe « classique ».

De la main droite, enlevez les deux premières cartes, comme je l'ai expliqué dans le premier procédé et présentez ces deux cartes comme s'il n'y en avait qu'une.

Entre le pouce et l'index gauches, saisissez momentanément ces deux cartes par le coin inférieur gauche, de façon à pouvoir les reprendre aussitôt par le petit côté extérieur, entre le pouce droit dessus et l'index droit dessous.

A ce moment, placez le pouce gauche le long de la grande tranche gauche du jeu et enfoncez les deux cartes que vous tenez, au milieu du jeu, que vous avez soin d'incliner fortement en avant, ce qui est d'une grande importance : cette inclinaison du jeu et le dos de votre main droite, qui doit se placer franchement face aux spectateurs, cacheront aux yeux des spectateurs l'opération qui doit rester mystérieuse.

En poussant les deux cartes jusqu'à mi-hauteur dans le jeu (le pouce placé sur la grande tranche gauche du jeu empêche ces deux cartes de dépasser le jeu de ce côté) ; vous enfoncez un peu plus la carte inférieure avec le médius droit.

Sous le couvert de la main droite, l'extrémité de l'index gauche vient se placer sur la petite tranche extérieure de cette carte et la repousse complètement dans le jeu.

L'index gauche reprend ensuite sa place sur la grande tranche droite du jeu que la main droite abandonne.

Comme je l'ai déjà dit, tous ces mouvements, qui sont en fait très rapides et peu perceptibles à l'œil, sont en outre cachés par l'inclinaison du jeu et le dos de la main droite.

Pour les spectateurs, la carte que vous leur avez montrée est toujours enfoncée à mi-hauteur dans le jeu.

Au chapitre « Expériences » seront expliqués les divers moyens d'utiliser ce procédé.

74. Abandon de la deuxième carte du jeu. — C'est absolument le même principe que dans le filage dessus (procédé 66), sauf qu'il n'y a pas échange, mais simplement abandon sur le jeu de la deuxième carte, qui est celle que les spectateurs ont aperçue lors de la présentation des deux cartes ; celles-ci seront tenues également entre le pouce dessus et l'index dessous, mais un peu d'habitude sera nécessaire pour les bien maintenir l'une contre l'autre.

Au moment où la main droite se retirera en arrière pour passer tout près et à droite du jeu, l'index placé sous la deuxième carte fera déborder celle-ci vers la gauche pour la déposer sur le jeu, le pouce gauche la retenant et la ramenant exactement sur les autres cartes.

La main droite continuera son mouvement en arrière comme s'il ne s'était rien passé et déposera la carte qu'elle tient sur la table.

75. Empalmage de la carte montrée aux spectateurs. — De la main droite, enlevez du jeu par les petites tranches les deux premières cartes, que vous présentez de la même façon que précédemment aux spectateurs, comme s'il n'y en avait qu'une.

Serrez avec les doigts gauches ces deux cartes entre le pouce dessus, et l'index et le médium côté figures, et, abaissant les deux mains, attirez avec le pouce gauche la carte de dessus, pendant que l'index et le médium repoussent dans la paume de la main droite la carte que vous aviez montrée aux spectateurs.

Déposez sur la table la carte tenue dans la main gauche, et, de la main droite, empalez vous du jeu sur lequel vous laissez la carte empalmée.

Étudiez à fond les positions que doivent prendre normalement les deux mains lorsqu'elles se séparent, en exécutant exactement les mêmes mouvements que s'il n'y avait qu'une seule carte en main.

Je ne le répéterai jamais trop : dans l'exécution de tous ces procédés veillez à ce que tous vos mouvements soient faits le plus naturellement possible et surtout sans précipitation.

Trop vous hâter dans la crainte d'être surpris dans vos manœuvres est le défaut commun à tous les débutants (je parle, bien entendu, des mouvements faits au su des spectateurs), et ce défaut nuit considérablement à l'exécution.

ÉCHANGE D'UNE OU DE PLUSIEURS CARTES

76. Les deux empalmages. — Tenez secrètement à l'empalmage de la main gauche, figures vers la paume, les cartes qui vous serviront à faire l'échange.

1° Les cartes à échanger sont sur la table. — Dans ce cas, ces cartes étant figures dessus, prenez-les de la main gauche (où sont les cartes empalmées), entre le pouce et les grands doigts placés sur les grandes tranches.

Le dos de cette main étant vers les spectateurs, recouvrez ces cartes de la main droite dans le sens de leur longueur, afin de les maintenir ensuite à l'empalmage.

Dans le même temps, saisissez de cette main, par les grandes tranches, et entre le pouce d'un côté et les grands doigts de l'autre, les cartes placées à l'empalmage gauche, en dissimulant ce mouvement par le déplacement de cette main vers la gauche ; ce déplacement sera justifié par le dépôt dans la main d'un spectateur ou sur la table, etc., des cartes prises à l'empalmage gauche. (Voir au chapitre « Expériences » les nombreuses utilisations de ce procédé.)

2° Les cartes à échanger sont sur le jeu. — Dans ce cas, prenez-les de la main droite et passez-les successivement ou plusieurs à la fois dans la main gauche, figures vers les spectateurs, en les tenant en éventail, entre le pouce et l'index de cette main s'il est besoin de les faire voir (dos de la main gauche vers le public).

Rassemblez-les de la main droite, paumes vers vous, et recouvrez-les de cette main pour les empalmer.

Conformez-vous pour l'échange aux explications précédentes.

Nota. — Vous remarquerez que les cartes sont tenues dans la main droite dans le sens de leur longueur et que celles reprises par cette main à l'empalmage gauche le sont forcément dans le sens de leur largeur.

Mais les spectateurs n'ont pas le temps de réflexion suffisant pour pouvoir discerner cette différence, discernement rendu pour ainsi dire impossible, grâce aux déplacements du jeu, de la main et du corps.

77. Empalmages et saut de coupe « classique ». — Tenez secrètement à l'empalmage de la main droite, un certain nombre de cartes.

De la même main, prenez par les grandes tranches, entre le pouce d'un côté et les grands doigts de l'autre, celles devant être échangées (le dos de cette main vers les spectateurs).

Déposez ces cartes à plat dans la main gauche en les recouvrant de la main droite comme pour les égaliser, ces deux mains étant alors exactement dans les mêmes positions que pour l'exécution du saut de coupe « classique ».

Cette manière de tenir le jeu est tout à fait normale et ne peut paraître suspecte.

Vous avez eu soin, naturellement, d'intercaler l'auriculaire entre les deux paquets de cartes, ayant abandonné sur le premier celui tenu à l'empalme de la main droite.

Choisissez le meilleur moment pour faire sauter la coupe, mais au lieu de réunir les deux paquets, repoussez à l'empalme de la main droite, à l'aide des grands doigts, le paquet devenu supérieur.

La main gauche feint de reprendre les mêmes cartes, mais s'empare de celles devenues inférieures.

Vous utilisez ces cartes selon l'expérience que vous désirez exécuter et vous vous débarrassez de celles empalmées dans la main droite en vous emparant du jeu sur lequel vous les abandonnez.

Il est évident que, grâce à ce procédé, vous pouvez échanger autant de cartes qu'il est nécessaire et même faire l'échange d'un jeu pour un autre ayant subi certaines préparations.

78. Empalmages et « bascule arrière ». — C'est le même principe que le procédé 77, mais vous utilisez la « bascule arrière », au lieu du saut de coupe « classique », pour faire passer le paquet inférieur à l'empalme de la main droite.

79. Empalmages et saut de coupe « grec ». — Le saut de coupe « grec » remplace le saut de coupe « classique », les autres phases de l'exécution étant absolument identiques.

TROISIÈME CATÉGORIE

MÉTAMORPHOSES

de cartes sous les yeux des spectateurs.

Les procédés que je vais décrire ci-après permettent de faire changer instantanément en une autre carte celle placée sous les yeux des spectateurs.

Leur nombre en étant très important, j'ai pensé qu'il était préférable de ne pas surcharger inutilement ce chapitre et j'ai éliminé ceux d'entre eux ne possédant pas toutes les qualités désirables : rapidité d'exécution, présentation normale et naturelle du jeu, visibilité totale de la carte devant être métamorphosée, conditions qui me paraissent absolument nécessaires pour produire sur les spectateurs le maximum d'étonnement.

Je commencerai d'abord par les deux procédés les plus faciles à exécuter.

L'empalme

Il est tout naturel que l'on ait songé tout d'abord à utiliser l'empalme, mais ce procédé si simple risque de se laisser deviner, car avant la métamorphose, il est impossible de faire voir l'intérieur de la main, ce qui est capital.

Vous pourrez obvier à cet inconvénient en faisant suivre ce procédé par l'exécution d'un autre qui puisse vous permettre de montrer vite l'intérieur de la main, avant la deuxième métamorphose ; ceci éloignera le soupçon qui aurait pu naître parmi les spectateurs, en outre agréablement surpris de ces deux métamorphoses successives.

80. Dépôt sur la carte avant du jeu de celle placée à l'empalme. — Ayant à l'avance et de la main droite empalmé une carte figure vers la paume, tenez le jeu verticalement par les grandes tranches, entre le pouce gauche d'un côté et les grands doigts de l'autre, et figures vers les spectateurs, afin que ceux-ci aient sous les yeux la dernière carte du jeu.

Prenant le jeu par les petites tranches, pouce en bas et grands doigts en haut, passez la main droite sur cette carte, en faisant le simulacre de la frotter pour opérer la métamorphose.

Abandonnez tout simplement celle que vous teniez à l'empalme, et les doigts de cette main glissant le long des petites tranches en s'éloignant du corps, laisseront apparaître cette carte aux yeux des spectateurs étonnés.

Si j'ai recommandé de prendre le jeu par les petites tranches, c'est pour obliger la carte déposée à se placer exactement sur l'autre.

81. La volte-face. — Séparez le jeu en deux parties à peu près égales que vous placez dos à dos (voyez le procédé « Renverser le jeu ») : vous avez ainsi les figures des deux côtés.

Le jeu étant ainsi secrètement préparé, présentez-le verticalement en le tenant par les grandes tranches, entre le pouce gauche d'un côté et les grands doigts de l'autre.

Montrez l'intérieur de votre main droite, passez-la sur la dernière carte placée sous les yeux des spectateurs et, élevant vivement les deux mains, faites faire, sous le couvert de ce déplacement, une volte-face à votre jeu, dans le sens de sa largeur.

Celui-ci, se présentant alors du côté opposé, laisse apercevoir aux spectateurs, dès le retrait de votre main droite, la figure de la carte qui se trouvait primitivement derrière le jeu.

82. Passage dessus de la deuxième carte du jeu. (A. G.) — J'ai créé ce procédé d'après le même principe que mon filage d'une seule main « Pincement entre la base du pouce et de l'index » que j'ai expliqué au chapitre « Les filages d'une seule main » (procédé 69).

Vous remarquerez la similitude des mouvements effectués par les deux cartes dans chacun de ces procédés.

Voici les explications que vous devrez lire très attentivement, en les exécutant le jeu en main.

Tenez le jeu verticalement par les grandes tranches, entre le pouce gauche d'un côté et les grands doigts de l'autre, figures face aux spectateurs.

Vous avez soin de faire voir le dos du jeu, que vous remettez de nouveau dans la même position que précédemment, et de montrer l'intérieur de votre main droite.

Appuyez les grands doigts droits vers le haut de la figure de la carte devant être métamorphosée.

Avec ces doigts, repoussez cette carte de façon à lui faire dépasser, de la moitié de sa hauteur, la petite tranche supérieure du jeu.

A ce moment, la partie de la main se trouvant à la naissance des phalanges se trouve en contact avec la deuxième carte.

En descendant votre main pour laisser voir aux spectateurs la carte que vous avez fait dépasser par le haut du jeu comme pour la mieux faire remarquer, vous entraînez la deuxième carte jusqu'à ce que sa petite tranche supérieure ne touche plus la première carte.

Avec l'index gauche, que vous placez sur la petite tranche supérieure de la première carte, faites-la redescendre au niveau des autres, pendant que vous remontez avec la main droite la deuxième, que vous faites passer exactement au-dessus de la première.

Pour les spectateurs, qui n'ont pu se douter de vos manœuvres, cette main n'a fait que passer sur la première carte pour opérer la métamorphose.

83. La « bascule arrière ». — Ce procédé est basé sur le même principe que le saut de coupe du même nom et permet, ainsi que le suivant, de montrer également le dos du jeu et la main droite vide.

Pour exécuter la « bascule arrière », présentez-vous, le côté droit du corps vers les spectateurs, en tenant le jeu dans la main gauche et verticalement par les grandes tranches, entre le pouce sur la grande tranche supérieure et les autres doigts sur la grande tranche inférieure, figures face aux spectateurs.

Les mains tenant le jeu doivent être à peu près à hauteur de la ceinture.

Faites voir le dos du jeu (que vous remplacez ensuite dans la position précédemment expliquée) ainsi que l'intérieur de la main droite, et couvrez de cette main, dans le sens de sa longueur, la figure de la carte que vous allez métamorphoser.

Les phalangettes des grands doigts doivent être placées sur la petite tranche gauche du jeu.

Allongez alors complètement la main droite, afin que l'index gauche, abandonnant sa place auprès des autres doigts, vienne s'appuyer sur le dos de la carte arrière (le déplacement de ce doigt étant caché par la main droite que vous tenez allongée).

Poussez avec l'index cette carte, afin de lui faire dépasser la petite tranche extérieure du jeu jusqu'à ce qu'elle vienne buter contre les phalangettes des grands doigts droits.

Appuyant alors l'index sur le dos de cette carte pour en maintenir la petite tranche extérieure contre les phalangettes, retirez le jeu légèrement en arrière, c'est-à-dire vers vous, à l'aide du pouce et des autres doigts.

A ce moment, le côté extérieur de la carte arrière dépasse le jeu d'environ deux centimètres et se trouve pressé sur les doigts droits par l'index gauche.

Le déplacement de cette carte n'a pu être aperçu, les mains étant toujours restées dans la même position (seuls, les doigts gauches qui ont bougé sont cachés par le jeu et la main droite).

A ce moment, élevez dans le même temps les deux mains, de telle façon que le jeu se présente toujours verticalement, mais les petites tranches en haut et en bas.

Ce déplacement a pour but d'opérer, à l'aide des doigts qui le tiennent, le retrait complet du jeu de dessous la carte, dont une partie est contre la main droite ; cette carte, poussée par l'index gauche, vient alors s'appliquer contre l'intérieur de la main droite (ces divers mouvements sont ainsi absolument invisibles, grâce au déplacement des mains et du jeu).

Ramenez ensuite le jeu exactement derrière le dos de cette carte, pendant que l'index gauche reprend sa place sur la grande tranche gauche du jeu ; abaissez aussitôt la main droite, en faisant le simulacre de frotter la carte avant du jeu, pour opérer cette étonnante métamorphose.

Je recommanderai, pour augmenter considérablement l'effet de cette démonstration, d'exécuter plusieurs métamorphoses différentes.

84. Légère modification dans l'exécution améliorant beaucoup le procédé ci-dessus. (A. G.) — Je commence par métamorphoser une carte d'après le procédé que je viens d'expliquer, puis une deuxième en apportant la modification suivante, qui n'entraîne pour ainsi dire aucune étude supplémentaire et augmente considérablement l'effet produit sur les spectateurs.

Je reprends la phase de l'exécution au moment où, l'index gauche maintenant la carte arrière contre l'intérieur de la main droite, cette main va passer une dernière fois sur la carte avant du jeu.

Voici la manière d'opérer :

Dès que la main droite s'apprête à descendre pour passer devant la carte devant être métamorphosée, la carte qu'elle tient peut s'appuyer sur la petite tranche supérieure du jeu et par conséquent être abandonnée par l'index gauche qui reprend sa place près des autres doigts. (Il est évident que le déplacement de ce doigt ne doit pas être aperçu.)

Continuez à descendre la main droite le long du côté gauche de la carte avant du jeu, la carte se trouvant soutenue contre cette main par les doigts gauches placés sur la grande tranche gauche du jeu.

Vous remontez ensuite cette main contre la carte avant que vous cachez entièrement, en ayant soin de placer celle de la main droite exactement au niveau des autres cartes ; pour cela, appuyez la petite tranche inférieure du jeu contre la paume de la main droite.

Vous remarquerez en l'exécutant, que cette façon de procéder est bien supérieure à la première, les spectateurs apercevant une nouvelle fois la carte avant du jeu, ce qui les intrigue davantage.

85. Le saut de coupe « grec ». — C'est encore un saut de coupe (1) que nous utiliserons pour opérer cette cinquième métamorphose.

Présentez-vous, le côté droit vers le public ; tenez le jeu verticalement dans la main gauche par les grandes tranches, entre le pouce sur la grande tranche supérieure et les autres doigts sur la grande tranche inférieure, figures face aux spectateurs.

Les mains tenant le jeu doivent être à peu près à hauteur de la ceinture.

Après avoir montré le dos du jeu que vous remplacez comme précédemment, et également fait voir l'intérieur de votre main droite, couvrez de cette main la figure de la carte avant du jeu, dans le sens de sa longueur.

La main droite étant allongée à ce moment pour cacher le mouvement suivant, détachez, avec l'ongle de l'index gauche placé sur la petite tranche extérieure, la première carte arrière du jeu ; ce qu'au besoin vous faciliterez en la poussant vers ce doigt avec le pouce droit.

Avec l'index gauche, poussez ensuite cette carte dans la fourche formée par la base du pouce et de l'index droits et serrez-la entre ces deux doigts (tous ces mouvements sont cachés par la main droite toujours étendue sur la carte avant du jeu, et les spectateurs n'ont pu se douter de rien).

Élevez la main gauche tenant le jeu, de telle façon que celui-ci se présente toujours verticalement, mais les petites tranches en haut et en bas ; dans ce déplacement, la carte pincée entre la base du pouce et de l'index droits s'est trouvée dégagée du jeu, les doigts de cette main étant bien joints et les extrémités des grands doigts restant sur le bas de la carte avant.

Pendant le mouvement ascendant de la main gauche, l'index gauche s'est replacé sur la grande tranche gauche, ce déplacement étant ainsi devenu invisible.

Pour les spectateurs, ce mouvement n'a eu pour but que de leur laisser voir la carte avant et d'attirer leur attention sur elle.

Remontez alors la main droite pour cacher la carte précédemment montrée, en ayant soin de ne pas appuyer dessus pour en éviter le déplacement ; abandonnez celle tenue dans la main droite, lorsque la petite tranche inférieure du jeu butera sur la fourche formée par la base du pouce et de l'index.

Découvrez la nouvelle carte en déplaçant la main droite vers la grande tranche extérieure, la fourche du pouce et les grands doigts glissant le long des petites tranches du jeu.

Ceci a pour but d'obliger la carte que vous venez d'abandonner de se placer exactement au niveau des autres.

Tous ces procédés permettent de présenter de très curieuses expériences. (Voir ce chapitre.)

86. Exécution combinée des procédés 83 et 85. — J'exécute habituellement et dans l'ordre, les quatre métamorphoses suivantes : les procédés 80, 82, 83 et 85, qui, présentés successivement, produisent un grand étonnement parmi les spectateurs ; vous trouverez au chapitre « Expériences » plusieurs de mes créations basées sur ces principes.

Les procédés 83 et 85, ayant tous deux pour point de départ l'enlevage de la carte arrière, se prêtent admirablement à deux métamorphoses successives et très rapides.

La condition essentielle est de bien coordonner les mouvements de ces deux procédés, afin qu'ils s'adaptent parfaitement l'un à l'autre.

Voici comment il faut opérer pour obtenir ce résultat.

Lorsque, dans le quatrième procédé, la main droite va descendre devant la carte avant pour abandonner celle enlevée précédemment, l'index gauche, libéré au début de cette opération, s'est placé sur la petite tranche supérieure pour détacher à l'arrière du jeu une nouvelle carte et la pousser entre la fourche formée par la base du pouce et de l'index.

C'est alors l'exécution du cinquième procédé ; le léger temps d'arrêt nécessité par l'enlevage arrière de la deuxième carte se trouve masqué lorsque vous élevez la main gauche pour laisser voir la carte qui vient d'être métamorphosée.

Vous ramenez ensuite la main droite sur la carte avant que vous découvrez ensuite, pour faire voir le nouveau changement accompli.

Ayez bien soin, pour dissimuler le déplacement du pouce droit lors de l'enlevage de la deuxième carte, de tenir ce pouce contre l'index, au moment de l'enlevage de la première.

De cette manière, le déplacement du pouce sera invisible pour les spectateurs, tandis que si vous teniez le pouce écarté pour l'exécution de la « bascule arrière », le déplacement de celui-ci serait fatalement remarqué pour le saut de coupe « grec », ce qui nuirait au côté mystérieux de ces métamorphoses.

(1) Vu les grands services qu'ils peuvent rendre, vous avez intérêt à savoir exécuter à la perfection le saut de coupe « grec » et la « bascule arrière ».

87. Saut de coupe « invisible modifié » (A. G.). — Ce saut de coupe, que j'ai légèrement modifié pour la circonstance, permet une métamorphose absolument invisible, à condition d'être exécuté selon les indications suivantes :

Tenez le jeu, les mains et les doigts dans la même position de départ que pour l'exécution du saut de coupe « invisible ». (Voir au chapitre des sauts de coupe.)

Présentant le côté gauche du corps aux spectateurs, retournez le jeu en ouvrant les doigts gauches et en le maintenant par les petites tranches avec les doigts droits, pour faire voir la figure de la carte de dessous.

Cette carte doit se présenter, par rapport aux spectateurs, dans le sens de sa largeur, les petites tranches du jeu étant, de ce fait, à droite et à gauche.

Faites bien remarquer quelle est la carte de dessous le jeu, passez la main sur cette carte et enlevez le paquet arrière avec les doigts de la main gauche qui le serrent entre l'auriculaire côté figures et les autres doigts sur le dos des cartes ; la main gauche, qui cache complètement le paquet arrière aux yeux des spectateurs, le reporte rapidement devant l'autre paquet, le déplacement de la main étant justifié, pour les spectateurs, par la nécessité de passer cette main sur la carte avant pour opérer soi-disant la métamorphose.

La seule modification au saut de coupe « invisible » est que, dans ce cas, le jeu n'est pas retourné figures dessous, mais reste toujours dans la position du début, c'est-à-dire figures vers les spectateurs, le principe de l'exécution étant exactement le même.

Enfoncez fortement l'auriculaire gauche entre les deux parties du jeu pour empêcher tout glissement des cartes lors de l'enlèvement du paquet arrière.

Le très léger déplacement des mains, nécessité par l'exécution du saut de coupe, permet de rendre cette métamorphose absolument invisible, même aux initiés.

Les spectateurs seront tout surpris de constater que la carte précédemment montrée n'est plus celle qu'ils ont sous les yeux, bien que le jeu soit toujours resté dans la même position.

Si vous savez exécuter le saut de coupe « invisible » dans la perfection, vous n'aurez aucune peine à exécuter ce nouveau procédé.

J'utilise plusieurs sauts de coupe pour la métamorphose de cartes, mais celui-ci me paraît être le plus rapide et le plus silencieux.

88. Sens largeur du jeu. (A. G.). — Dans ce nouveau procédé, le passage de la carte arrière sur la carte avant s'effectue dans le sens de la largeur du jeu.

Cette métamorphose surprend beaucoup les spectateurs, parce que la main gauche, qui vient couvrir en partie la carte avant du jeu, peut écarter les doigts et laisser entrevoir cette carte jusqu'au moment où vous opérez la métamorphose, qui est absolument instantanée.

En voici l'explication :

Présentant le côté gauche du corps aux spectateurs, de la main droite, tenez le jeu verticalement par les grandes tranches, l'extrémité du pouce sur la grande tranche intérieure placée vers vous, les extrémités des autres doigts sur la grande tranche extérieure, figures vers les spectateurs.

Placez la main gauche sur la carte avant du jeu, en prenant celui-ci par les petites tranches, pouce en bas, autres doigts en haut.

Détachez aussitôt, avec le pouce droit vers vous, le coin supérieur de la carte arrière et glissez le pouce dans cet intervalle pour lui faire rejoindre l'index placé sur la grande tranche opposée.

Cette carte étant ainsi tenue entre ces deux doigts, poussez-la avec l'index pour la retourner figure vers l'intérieur de la main droite ; amenez, à l'aide de ces deux doigts, l'un des grands côtés de cette carte sur la grande tranche intérieure du jeu.

Le pouce s'appuyant, à son tour, sur ce grand côté de la carte la fera avancer sur une petite partie de la carte avant du jeu (le déplacement de la carte arrière n'est pas visible, car elle est légèrement courbée d'une part par la pression du pouce, d'autre part par la pression exercée par la paume de la main sur laquelle s'appuie la grande tranche opposée).

De plus, à ce moment, la main gauche passe (pour les spectateurs) sur la carte avant pour opérer la métamorphose, mais vient, en réalité, saisir par les petites tranches la carte maintenue légèrement par le pouce droit, pour la ramener exactement sur la carte avant du jeu.

Pendant ce mouvement, le pouce droit s'est replacé sur la grande tranche intérieure, et la main gauche, continuant son mouvement vers la grande tranche extérieure, s'est retirée pour laisser voir la métamorphose.

Pendant le léger déplacement de la main gauche pour s'emparer de la carte arrière, les spectateurs apercevront le côté droit de la carte avant du jeu ; d'autre part, le déplacement de cette main est si naturel que ceux-ci seront fort surpris de ce changement imprévu, que rien ne pouvait leur laisser soupçonner.

Observation importante. — Lorsque vous saurez exécuter un procédé quelconque, placez-vous, comme je vous l'ai déjà conseillé, devant une glace, pour vous rendre compte exactement si les différentes positions des doigts et des mains ne révèlent rien d'anormal ; à ce moment seulement, vous serez à même de pouvoir constater et corriger, s'il y a lieu, les petites imperfections du début.

89. Entre l'index et l'auriculaire. (A. G.). — J'ai déjà exposé ce procédé au chapitre : « Filages d'une seule main » ; celui-ci, légèrement modifié pour la circonstance, se prête admirablement à la métamorphose et permet, soit de faire revenir la carte précédemment métamorphosée, soit d'opérer plusieurs métamorphoses successives. (Voyez procédé 70.)

Le dos du jeu et l'intérieur de la main peuvent être montrés avant l'exécution.

Présentant le côté gauche du corps aux spectateurs, tenez le jeu verticalement dans la main droite, dos des cartes contre la paume et serré entre le pouce le long de la grande tranche intérieure et les phalanges des grands doigts sur la grande tranche extérieure.

Placez l'auriculaire contre la petite tranche inférieure du jeu, pour empêcher les cartes de glisser de ce côté pendant l'exécution.

Faites remarquer quelle est la carte avant du jeu et, à ce moment, masquez-la avec la main gauche, qui fait ensuite le simulacre de la froter, pour soi-disant opérer la métamorphose.

Mais, sous le couvert de cette main, voici ce qu'exécuteront les doigts de la main droite :

Avec le pouce, repoussez la carte avant vers l'extérieur du jeu pour découvrir la suivante d'environ la moitié de sa largeur en ayant soin, comme expliqué dans le deuxième filage d'une main, d'empêcher les autres cartes de suivre ce déplacement.

Saisissez alors la carte avant par les petites tranches, entre l'index (1) et l'auriculaire.

Ouvrez fortement la main en redressant, d'une part, les doigts tenant la carte avant, d'autre part, le pouce qui, étant en contact avec la deuxième carte, tient celle-ci serrée contre le jeu et, en se retirant en arrière par le redressement de la main, entraîne cette carte vers vous.

Les deux cartes s'éloignent donc automatiquement l'une de l'autre et la grande tranche intérieure de la deuxième carte, étant serrée entre la base du pouce et le jeu, fait se soulever légèrement la grande tranche opposée, si le pincement de cette carte a été correctement exécuté.

A l'aide des doigts, médius et annulaire, appuyez sur la grande tranche extérieure de la carte avant, pour la pousser sous la deuxième carte.

Ayez soin de bien maintenir la carte avant dans la position horizontale lors de son déplacement pour, en la ramenant, la glisser facilement sous la deuxième.

Un très léger mouvement des mains et des bras achève de rendre ce procédé absolument invisible.

Ce procédé, d'une très grande rapidité, exige un entraînement sérieux pour obtenir une exécution parfaite.

Observations. — Pour opérer par ce procédé plusieurs métamorphoses successives, faites passer la carte avant au milieu du jeu, au lieu de la faire passer deuxième (ce qui, après quelques essais, n'offre pas plus de difficulté). Vous pouvez terminer en faisant réapparaître la dernière carte métamorphosée, en ayant eu soin de faire passer celle-ci la deuxième pour la faire revenir ensuite la première.

A l'aide de ce procédé, je fais passer, d'une seule main, une carte placée sur le jeu la dernière dessous, ce qui peut être utile dans certaines expériences.

LES MÉTAMORPHOSES D'UNE SEULE MAIN

Les métamorphoses exécutées des deux mains sont de beaucoup préférables au point de vue spectaculaire à celles exécutées d'une seule main, parce qu'elles n'exigent qu'un très léger déplacement du jeu, tandis que, dans ces dernières, il est nécessaire de masquer le changement de carte par un rapide et très large déplacement du bras, ce qui amoindrit beaucoup l'effet produit sur les spectateurs.

Malgré tout, les métamorphoses d'une seule main, peu pratiques au point de vue démonstration, peuvent rendre quelques services du côté expériences.

Je ne donnerai donc que les procédés vraiment utiles et, en premier lieu, ceux qui ont pour base deux sauts de coupe déjà connus.

90. Le pouce sur la tranche du jeu. — Cette métamorphose est très rapide et absolument invisible, à condition d'être accompagnée d'un mouvement du bras au moment de l'action.

Reportez-vous au chapitre : « Sauts de coupe d'une seule main », n° 1, l'exécution étant exactement la même ; mais tenez bien compte des observations ci-après :

Pour faciliter l'exécution du saut de coupe, ayez soin auparavant de bomber un peu le jeu côté figures.

Lorsque vous faites voir la figure de la carte avant, placez le pouce vers le côté intérieur de la petite tranche supérieure du jeu, au lieu d'en placer tout de suite l'extrémité sur la grande tranche extérieure, ce que vous ne faites qu'au moment où vous vous préparez à exécuter le saut de coupe.

A ce moment, vous abaissez vivement le jeu ; au bas de sa course, vous devrez l'avoir séparé avec le pouce en deux parties ; faites aussitôt un autre mouvement de bas en haut pour ramener à peu près le jeu à son point de départ.

C'est pendant ce déplacement que vous faites sauter la coupe, qui passera absolument inaperçue, lorsque vous aurez acquis la dextérité nécessaire.

(1) Vous faciliterez ensuite l'éloignement de la carte avant en repliant, au lieu de le tenir allongé, l'index contre la grande tranche gauche du jeu, pour saisir cette carte à cet endroit par la petite tranche.

91. Saut de coupe « entre le pouce et l'index ». — Ce saut de coupe permet de produire une excellente métamorphose.

Voici comment il faut l'exécuter pour en obtenir le maximum de rapidité.

Tenez le jeu à peu près à hauteur de l'épaule, et selon les explications données pour le saut de coupe d'une main « entre le pouce et l'index ».

Faites bien remarquer quelle est la carte placée sous les yeux des spectateurs et passez alors à l'exécution, en n'intercalant tout d'abord, vers le bas du jeu, que l'extrémité de l'auriculaire, pour vous préparer à diviser les cartes en deux parties à peu près égales.

Ayez soin, au début de l'opération, de placer l'extrémité du médius sur l'ouverture du jeu préparée par l'auriculaire ; de son côté, l'annulaire se tient légèrement en arrière, prêt à passer sur le dos du paquet arrière.

Ces doigts sont donc toujours sur la grande tranche droite, à l'exception de l'auriculaire dont l'extrémité est légèrement engagée entre les deux paquets ; ils paraissent donc placés dans une position naturelle et les spectateurs ne peuvent remarquer rien d'anormal dans la façon de tenir le jeu.

Pour rendre ce saut de coupe absolument invisible, vous l'exécuterez au moment où vous abaisserez brusquement le jeu pour le tenir, le bras allongé le long du côté droit du corps, dans une position horizontale, figures dessous ; vous le ramènerez ensuite à sa position de départ.

Au début de ce mouvement, le médius et l'auriculaire se sont enfoncés profondément dans l'intervalle ainsi préparé, pendant que l'annulaire s'est placé contre le dos du paquet arrière.

Le saut de coupe doit, en fait, être exécuté lorsque le jeu est au bas de sa course, et il est essentiel de ne pas marquer de temps d'arrêt entre le mouvement descendant et le mouvement ascendant, pendant lesquels les doigts se replaceront dans leurs positions primitives.

Ce saut de coupe exige une étude assez approfondie pour arriver à une exécution rapide et obtenir ainsi une métamorphose parfaite et instantanée.

92. Enlevage au pli de la base du pouce. — Vous présentant, le côté gauche face aux spectateurs, tenez le jeu verticalement par les grandes tranches et dos vers la paume de la main entre le pli de la base du pouce sur la grande tranche supérieure, le pouce placé sans largeur de la carte avant du jeu, les autres doigts sur la grande tranche inférieure, à l'exception de l'auriculaire replié, que vous aurez placé contre le dos du jeu.

Au moment de l'exécution, l'index replié rejoindra l'auriculaire sur le dos du jeu, pendant que le pouce attirera la carte avant, pour lui faire dépasser la grande tranche supérieure, en pinçant cette carte au pli de la base du pouce.

Pour faciliter ce mouvement et faire passer cette carte derrière le jeu, les doigts index et auriculaire repoussent celui-ci en avant pendant que le pouce tire la carte en arrière.

Pour rendre ces divers mouvements invisibles aux spectateurs, la main tenant le jeu décrira une légère courbe partant de bas en haut, tout en rejetant le bras d'avant en arrière ; faites aussitôt le mouvement inverse pour ramener le jeu à son point de départ.

Ce n'est que par la pratique que vous pourrez vous initier à fond, et faire la mise au point nécessaire à la bonne exécution de cette métamorphose.

93. Métamorphose au bout des doigts. — Cette métamorphose est d'autant plus surprenante que, dans ce procédé, vous ne faites voir aux spectateurs qu'une seule carte tenue au bout des doigts, carte qui, sous leurs yeux, se métamorphose en une autre que vous donnez à examiner.

Voici l'explication de ce curieux procédé :

Prenez deux cartes dont la différence de valeur et de couleur soit très marquante, afin que la métamorphose produise son maximum d'effet.

Placez ces deux cartes exactement l'une contre l'autre et, de la main droite, présentez-les aux spectateurs comme n'en faisant qu'une seule, en les tenant verticalement entre les extrémités du médius et de l'index vers le bas de la carte avant et côté figure, et les extrémités du pouce et de l'annulaire sur le dos de la carte arrière.

Voici alors le mouvement que vous devrez exécuter :

Le pouce étant placé exactement derrière le médius, faites faire à ces deux doigts, qui maintiennent les deux cartes l'une contre l'autre, un mouvement en sens inverse, le pouce vers la droite, le médius vers la gauche, ce qui aura pour résultat de découvrir brusquement la carte arrière.

D'autre part, la carte avant se trouvera pincée entre les extrémités des doigts médius et annulaire qui, mus comme par un ressort (le médius perdant son point d'appui sur le pouce) se replieront de telle façon que leurs extrémités viendront buter sur le thénar de la main droite, entraînant la carte jusqu'alors aperçue par les spectateurs.

Cette carte se trouvera ainsi maintenue dans une position horizontale, placée parallèlement au bras et deviendra de ce fait, absolument invisible aux spectateurs, qui ne verront plus que la carte arrière, tenue entre le pouce et l'index.

Dans cette métamorphose, la disparition de la carte avant est si rapide que le changement de carte est absolument instantané.

Opérez devant une glace et vous vous rendrez compte que la carte avant, maintenue dans la direction du poignet, est totalement cachée par le dos de la main dont l'attitude est tout à fait naturelle.

Terminez en prenant de la main gauche la carte que vous venez de faire apparaître, donnez-la à examiner et débarrassez-vous de celle cachée par la main droite.

DISPARITIONS ET RÉAPPARITIONS MYSTÉRIEUSES DE CARTES AU BOUT DES DOIGTS

Les procédés dont je vais donner l'explication dans ce chapitre sont certainement les plus ingénieux qui aient été imaginés jusqu'à ce jour.

Les nombreuses disparitions et réapparitions qu'ils permettent d'obtenir sont à coup sûr les plus surprenantes qu'il soit possible de réaliser, en ce sens que celles-ci ont lieu, les manches relevées et sous les yeux des spectateurs.

Ces procédés peuvent donc être exécutés, soit comme exercices de dextérité, soit utilisés secrètement pour la réalisation d'un grand nombre d'expériences.

Il est évident qu'il serait imprudent, après avoir fait montre de votre adresse, de présenter ensuite des expériences basées sur ces mêmes procédés.

LA « PINCE ARRIÈRE (1) »

Ce procédé permet de faire passer invisiblement au dos de la main et sous les yeux des spectateurs une carte tenue au bout des doigts.

La carte est maintenue dans cette position exactement de la même façon que pour la « pince avant (2) ». (Voir troisième procédé du chapitre : « Empalmage ».)

LES DIFFÉRENTS PROCÉDÉS D'EXÉCUTION DE LA « PINCE ARRIÈRE »

La différence dans l'exécution tient uniquement à la position qu'occupe la carte entre les doigts au début de l'opération.

La façon de présenter cette carte doit être absolument naturelle, pour produire le maximum d'effet ; le premier procédé est, sous ce rapport, le meilleur pour la disparition instantanée d'une carte (3) d'une seule main.

PREMIER PROCÉDÉ

94. Carte tenue verticalement, sans longueur, par le coin inférieur. — Présentant le côté gauche du corps aux spectateurs, de la main droite, tenez la carte verticalement en long par le coin inférieur, entre le pouce, côté figure, et l'index derrière.

Commencez l'exécution en retirant brusquement l'index, pendant que le médius et l'annulaire viennent placer leurs phalanges repliées, derrière la carte.

Celle-ci étant maintenue par le pouce contre ces deux doigts, glissez ces derniers sous cette carte, afin de leur faire dépasser la petite tranche inférieure, jusqu'à ce que leurs extrémités viennent toucher le thénar de la main.

Dans ce mouvement, la carte, maintenue par le pouce, ne doit pas se déplacer.

C'est alors à ce moment que vous placez l'index et l'auriculaire à peu près à la hauteur des phalanges, sur les grandes tranches et tout près des coins inférieurs de la carte (lorsque vous les aurez bien étudiés, ces divers mouvements devront être exécutés en un seul temps).

Écartez le pouce et redressez vivement les doigts en ouvrant complètement la main ; la carte disparaîtra brusquement à la vue des spectateurs, celle-ci se trouvant pincée d'un côté entre l'index et le médius, de l'autre entre l'annulaire et l'auriculaire.

Pour rendre invisibles les divers déplacements des doigts, il vous suffira, au moment de l'exécution de ce procédé, de faire faire à la main un très léger mouvement de bas en haut, affectant la forme d'une courbe, la main se rapprochant imperceptiblement des spectateurs pour s'en éloigner ensuite.

Il faut une à deux secondes pour exécuter cette disparition ; pour acquérir toute la perfection nécessaire, il est indispensable de s'entraîner très sérieusement, ce procédé exigeant une grande souplesse des doigts et de la main. La carte doit être pincée entre les doigts, de telle façon que les coins soient absolument invisibles, même de très près. Lorsque vous serez à même d'exécuter ce procédé, je vous répète encore une fois : opérez devant une glace pour vous entraîner et pouvoir corriger les légères imperfections que vous aurez constatées dans la position des doigts ou de la main.

(1) Qu'on appelle encore et bien à tort : « empalmage arrière », alors qu'empalmage signifie : « tenir dans la paume de la main ».

(2) « Pince avant » remplace le terme fantaisiste : « empalmage avant » qui n'a aucune raison d'être, puisque la carte est pincée entre les doigts et non maintenue à l'empalmage.

(3) Pour faciliter l'exécution de ces divers procédés, utilisez, de préférence, les cartes dénommées « fines ».

DEUXIÈME PROCÉDÉ

95. **Carte tenue verticalement, sens largeur.** — Ce procédé, qui est le plus couramment employé, quoique inférieur au précédent au point de vue de la présentation de la carte au début de l'exécution, garde toute son utilité et est même préférable dans certains cas.

A part la phase du début, l'exécution est absolument identique.

La carte est tenue verticalement dans la main droite (1), mais cette fois dans le sens largeur, par rapport aux spectateurs, entre le pouce au milieu du petit côté intérieur et côté figure, et les extrémités des doigts médium et annulaire vis-à-vis sur le dos de la carte.

Les doigts index et auriculaire, placés contre ces doigts, restent absolument libres, prêts à intervenir.

De même que dans le premier procédé, la disparition de la carte peut se décomposer en deux temps.

Premier temps. — Les phalanges des doigts médium et annulaire se replient, en glissant sous la carte, afin que leurs extrémités viennent toucher le thénar de la main.

En même temps, les doigts index et auriculaire se portent à peu près à hauteur des phalanges, tout près des coins intérieurs des grandes tranches.

Deuxième temps. — Les doigts se redressent, la carte passant brusquement au dos de la main.

Il est évident, que dans la pratique, ces deux temps n'existent pas, tellement l'exécution est rapide ; je ne les ai décomposés que pour les mieux faire comprendre.

96. **Même disparition, exécutée des deux mains.** — Tenez la carte comme précédemment et couvrez-la dans le sens de sa longueur avec la main gauche, en partant du poignet et vers la petite tranche extérieure.

Aussitôt que la carte est totalement cachée par cette main, celle-ci se referme comme pour la saisir, tandis que la main droite exécute la « pince arrière ».

La main gauche s'éloigne en poursuivant son mouvement en avant, fait le simulacre de pulvériser la carte, et, écartant les deux bras, vous présentez aux spectateurs étonnés l'intérieur de vos mains grandes ouvertes.

L'essentiel est de bien coordonner tous vos mouvements pour les faire paraître naturels, et produire ainsi une illusion parfaite.

97. **Même procédé, appliqué à la disparition d'un éventail de cartes.** — Il ne vous sera guère plus difficile de faire disparaître un éventail de six à huit cartes, lorsque vous saurez exécuter le deuxième procédé, sur le bout du doigt.

Voici comment vous pourrez obtenir ce résultat : ayant des deux mains étalé six à huit cartes en éventail, conservez celui-ci dans la main droite, en le tenant entre le pouce vers le centre de sa partie inférieure et côté figures, et les extrémités des doigts médium et annulaire vis-à-vis, sur le dos des cartes.

Portez alors dans le même temps, l'index et l'auriculaire sur les grandes tranches des cartes extrêmes de l'éventail, et avec ces deux doigts, faites pression sur ces cartes, afin de refermer l'éventail en un seul paquet.

Les doigts index et auriculaire prennent alors les positions nécessaires à l'exécution de la « pince arrière » (deuxième procédé).

La disparition d'un éventail de cartes est, pour ainsi dire, aussi rapide que la disparition d'une seule carte.

TROISIÈME PROCÉDÉ

98. **Tenue les doigts sur les tranches.** — Cette troisième manière d'amener une carte à la position de la « pince arrière » est un peu plus rapide que les premier et deuxième procédés, mais la tenue tout à fait anormale de la carte dans la main doit en faire écarter absolument l'emploi dans la disparition d'une carte, exécutée d'une seule main (2).

Mais par contre, son utilité sera incontestable dans certaines disparitions exécutées des deux mains, cette méthode permettant d'autre part de faire disparaître un certain nombre de cartes à la fois.

Dans ce procédé, la carte à faire disparaître est tenue verticalement en large, entre le pouce droit sur le milieu de la petite tranche intérieure, et le médium sur le milieu de la petite tranche extérieure, l'index et l'auriculaire étant placés sur les grandes tranches (dans les deux premiers procédés, ces derniers doigts n'y sont placés qu'au moment de l'action).

Pour faire disparaître la carte aux yeux des spectateurs, il vous suffira d'exercer une pression sur les grandes tranches, à l'aide des doigts index et auriculaire, de telle façon que la carte se trouve bombée du côté figure, pendant que les phalanges des doigts médium et annulaire se replieront derrière le dos de la carte.

Le pouce servant de point d'appui, les doigts index et auriculaire glisseront le long des grandes tranches pour en pincer les coins intérieurs, à peu près à hauteur des phalanges.

(1) Si vous désirez obtenir des effets surprenants, vous devrez exécuter la « pince arrière » aussi facilement de la main droite que de la main gauche.

(2) Excepté dans le « double passage » où ce procédé est utilisé lorsque la carte passe de la « pince avant » à la « pince arrière ». (Voir au chapitre suivant.)

A ce moment, redressez les doigts en ouvrant complètement la main : la carte disparaîtra brusquement, aux yeux des spectateurs.

Ces divers mouvements, qui demandent de si longues explications, s'accompliront en un seul temps lorsque vous en aurez bien compris l'exécution.

Comme je l'ai déjà dit, la présentation de la carte à faire disparaître est vraiment défectueuse, et voici le moyen d'exécuter cette disparition d'une seule main en supprimant ce grave inconvénient.

La carte est toujours tenue entre le pouce et le médius, les autres doigts se tenant à côté sur la petite tranche extérieure.

C'est au moment de l'exécution que, déplaçant légèrement la main pour rendre invisibles les mouvements des doigts (déplacement déjà expliqué dans les deux premiers procédés), vous portez l'index et l'auriculaire sur les grandes tranches pour exécuter la « pince arrière ». Ayez soin, en prenant la carte, de la bomber légèrement côté figure pour faciliter l'exécution de ce procédé.

99. Le troisième procédé, exécuté des deux mains. — Première manière. — Cette nouvelle disparition produit toujours un grand étonnement parmi les spectateurs.

Pour l'exécuter, tenez la carte dos vers la paume et verticalement en long par les petites tranches, le pouce droit sur le milieu de la petite tranche supérieure, les autres doigts placés dans les mêmes positions que précédemment, le côté gauche du corps vers les spectateurs.

La main gauche, partant de la gauche vers la droite, vient couvrir la carte dans le sens de sa largeur, le pouce gauche se plaçant derrière, parallèlement et à peu près à hauteur de la petite tranche supérieure.

Au moment où la main gauche s'est approchée et masque complètement la carte tenue dans la main droite, cette dernière a exécuté la « pince arrière », pendant que la main gauche s'est refermée complètement, en faisant le simulacre de se saisir de la carte.

Si vous avez bien compris ce mouvement, le pouce gauche doit être passé derrière et en travers du pouce droit, les extrémités des doigts index et médius droits contre l'extrémité du pouce droit, l'index et le médius gauches contre l'extrémité du pouce gauche.

Ouvrez complètement la main droite en glissant la main gauche fermée, le long et vers l'extrémité des doigts droits, comme si cette main emportait réellement la carte.

Abaissez la main droite grande ouverte, paume vers les spectateurs, pendant que vous élevez la main gauche toujours fermée, afin d'attirer sur elle tous les regards.

Faites le simulacre de pulvériser la carte soi-disant contenue dans la main gauche, que vous ouvrez ensuite pour faire constater qu'elle est vide ; les deux bras doivent être écartés en même temps, les paumes des mains vers les spectateurs.

100. Deuxième manière d'exécution. (A. G.). — Ce procédé est beaucoup plus scénique que le précédent, car il permet, dès que la carte vient, soi-disant d'être prise dans la main gauche, de montrer aussitôt après le dos de la main droite.

Les deux mains sont ensuite montrées grandes ouvertes, paumes vers les spectateurs.

Ce deuxième procédé exige l'exécution du « double passage » (voir chapitre suivant) et demande une étude très approfondie. Voici le détail de son exécution :

Ayant fait le simulacre de prendre, comme précédemment, la carte dans la main gauche, tout en l'ayant fait passer au dos de la main droite, dans la position de la « pince arrière », élevez la main gauche fermée, pendant que la main droite qui s'était abaissée, le bras pendant le long du corps, se retourne, dos vers les spectateurs et porte l'extrémité de ses doigts sur le bras gauche, à peu près à mi-parcours entre le poignet et le coude.

Les spectateurs pensent alors que ce mouvement n'a uniquement pour but que d'attirer leur attention sur la main gauche, tandis que pendant le retournement de la main droite, vous faites passer la carte du dos vers l'intérieur de la main.

Frottant les extrémités des doigts gauches les uns contre les autres pour donner l'impression de pulvériser la carte, ouvrez cette main, paume vers les spectateurs.

Pendant ce temps, la main droite, que vous aviez écartée, se retourne de nouveau, paume en avant (passage de la carte de l'intérieur sur le dos de la main), afin de faire constater que les deux mains sont vides.

Ces divers mouvements demandent à être exécutés d'une manière absolument impeccable.

Terminez ensuite en faisant réapparaître la carte au bout des doigts droits, soit en la sortant du milieu d'une gerbe de fleurs, soit de la poche d'un spectateur, etc. (Voir plus loin « Les réapparitions de cartes ».)

Nota. — La « pince arrière » peut également être exécutée au moment où le bras droit, pendant le long de la cuisse droite, la main se trouve cachée pour quelques secondes.

101. Passages successifs de cartes, du bout des doigts à la « pince arrière » et réapparitions successives de ces mêmes cartes au bout des doigts. — Un des plus curieux effets obtenus par le procédé de la « pince arrière » est d'y faire passer successivement chacune des cartes que vous prenez du bout des doigts (premier procédé) et de faire réapparaître ces cartes une à une ou en un seul éventail. (Voir au chapitre « Réapparitions de cartes ».) Lorsque l'exécution de la « pince arrière » vous sera familière, un entraînement assidu vous permettra d'arriver à ce résultat.

Pour conserver à ce gracieux exercice tout son attrait et tout son charme, celui-ci doit être présenté avec une grande aisance ; il faut donc se garder de vouloir l'exécuter avec un trop grand nombre de cartes.

La contraction de la main, nécessitée par l'effort excessif demandé aux doigts, enlève à celle-ci tout à la fois son aisance et sa souplesse, de plus, le trop grand nombre de cartes main-

LA « PINCE ARRIÈRE » (suite)



FIG. 36



FIG. 37

Le troisième procédé, exécuté des deux mains.



FIG. 38



FIG. 39



FIG. 40



FIG. 41

FIG. 36. — *Commencement d'exécution (procédé 98).*

FIG. 37. — *La carte va passer à la « Pince arrière ».*

FIG. 38. — *Commencement d'exécution. — Vu de côté pour laisser voir la position des doigts tenant la carte.*

FIG. 39. — *Vu côté auriculaire. — La main gauche fait le simulacre de s'emparer de la carte, qui va passer à la « Pince arrière ».*

FIG. 40. — *Le même, vu du côté des pouces. — Les photos 39 et 40 sont prises dans un angle tel qu'il soit possible d'apercevoir la position des doigts et de la carte.*

FIG. 41. — *Le « Double Passage ». — Retour de la carte à la « Pince avant ». — La position des doigts tenant la carte au moment où la main va se retourner dos face aux spectateurs (l'annulaire placé sur la petite tranche extérieure va pousser cette tranche jusqu'à hauteur des doigts index et auriculaire).*

LA " PINCE ARRIÈRE " (Suite)



FIG. 42



FIG. 43



FIG. 44

FIG. 42. — « D'une main dans l'autre. » — Passage de la carte de la « Pince arrière » droite à la « Pince avant » gauche. A l'abri de la main gauche, la main droite s'est refermée, les coins devenus inférieurs pouvant ainsi être pincés par les doigts gauches.

FIG. 43. — « Paume contre paume. » — La main gauche s'est glissée entre le dos de la carte et la paume de la main droite dont les doigts abandonneront les coins de la carte qui seront repris par les doigts gauches.

FIG. 44. — « L'Écartement des doigts. » — Vu côté paume pour laisser voir la carte pincée à la fourche du pouce.

DEUX MÉTAMORPHOSES EXÉCUTÉES PAR LE PROCÉDÉ DE LA " PINCE ARRIÈRE "



FIG. 45

FIG. 45. — L'Enlevage direct à la « Pince arrière ». — La main droite se tient plus basse pour laisser voir la carte maintenue à la « Pince arrière ».

FIG. 46. — L'Enlevage à la fourche du pouce. — En cours d'exécution (ce que ne voient pas les spectateurs). Comment la carte à faire réapparaître est maintenue contre le dos du jeu après l'enlevage.



FIG. 46

tenues à la « pince arrière » produit un écartement anormal des doigts, laissant entrevoir les coins des cartes, et révélant tout le côté mystérieux de cet exercice.

Faites donc tout simplement disparaître et réapparaître de quatre à huit cartes, suivant la puissance de vos doigts et de votre main, afin que celle-ci puisse conserver toute l'agilité et la souplesse indispensables.

102. Disparitions du bout des doigts et une à une, de plusieurs cartes et leur passage invisible sur le jeu. — Après l'exécution de la « pince arrière », le passage sur le jeu, de la carte pincée au dos de la main, s'effectuera lors de la prise sur ce même jeu d'une autre carte.

Ce procédé offre donc le grand avantage de ne pas obliger l'exécutant à conserver un certain nombre de cartes à la « pince arrière » et de laisser ainsi à la main une très grande liberté d'action, d'où une aisance parfaite dans l'exécution.

Voici l'explication de ce curieux procédé :

De la main gauche, tenez, figures vers les spectateurs, le jeu verticalement par les grandes tranches, entre le pouce sur le milieu de la grande tranche inférieure, les autres doigts sur la grande tranche supérieure (les extrémités de tous ces doigts devant dépasser sensiblement les grandes tranches).

Les spectateurs aperçoivent donc la figure de la carte avant du jeu.

Prenez cette carte de la main droite, en l'attirant avec l'extrémité du pouce droit posé côté figure, les autres doigts sur le dos du jeu, et faites-la passer à la « pince arrière », selon le premier procédé.

Ramenez ensuite la main droite vers le jeu pour vous emparer de la carte, maintenant placée sous les yeux des spectateurs ; mais, lorsque vous allez saisir cette carte, pliez rapidement les doigts droits.

Ceci aura pour résultat de faire appliquer la carte placée à la « pince arrière » exactement contre le dos du jeu, en vous aidant des grands doigts gauches, pendant que l'extrémité du pouce droit, qui s'est placé sur la figure de la carte avant, a attiré celle-ci et s'en est emparée à l'aide des doigts droits.

Si tous ces mouvements sont faits correctement, les spectateurs vous verront tout simplement prendre une seconde carte sur le jeu, dans le but de la faire disparaître comme la première.

Après avoir fait disparaître ainsi cinq ou six cartes ou davantage, selon votre désir, vous pourrez les faire réapparaître une à une, en employant le même procédé appliqué inversement. (Voir au chapitre « Réapparitions de cartes ».)

LES RÉAPPARITIONS DE CARTES

103. Passage de la carte de la « pince arrière » au bout des doigts. — *Premier procédé.* — Ce procédé est d'une grande simplicité d'exécution.

Fermez à demi la main en repliant le médius et l'annulaire, afin que leurs extrémités s'appuient sur le dos de la carte, pendant que l'extrémité du pouce se porte côté figure.

La pression exercée par ces trois doigts a pour résultat de faire basculer rapidement la carte, qui se présente verticalement, figure face aux spectateurs, tenue par le petit côté intérieur entre le pouce et le médius, les autres doigts s'étant écartés à cet effet.

Pour rendre invisibles les divers mouvements des doigts, faites le geste d'attraper la carte dans l'espace, et la réapparition, après un entraînement suffisant, sera absolument instantanée.

A l'aide de ce procédé, vous pouvez également faire apparaître une carte, en portant la main derrière le devant de votre veston ou de celui d'un spectateur, ou la sortir de l'intérieur d'un chapeau, etc.

Pour cela, dès que votre main se trouve cachée, vous la fermez à demi, ce qui fait retourner la carte, que vous maintenez contre l'intérieur du devant du veston. Attirez ensuite cette carte avec les extrémités des doigts, pour la faire apparaître aux yeux des spectateurs.

Cette réapparition peut se faire de différentes façons, selon la fantaisie de l'opérateur.

104. Réapparition d'une seule carte au bout des doigts. — *Deuxième procédé.* — Ce procédé est bien supérieur au premier, la carte réapparaissant verticalement sens longueur, tenue par le coin inférieur entre le pouce et l'index, ce qui produit un effet plus surprenant que lorsque cette même carte réapparaît verticalement sens largeur.

Voici l'exécution de ce deuxième procédé :

1° Fermez légèrement la main (autrement, la carte tenue à la « pince arrière » serait en partie visible), et allongez fortement le pouce vers l'extrémité de l'index (dans ce mouvement, faites agir également le poignet).

2° Repliez l'extrémité de l'index (autrement dit la phalangette) et faites passer par-dessus l'extrémité du pouce, afin que ce dernier doigt puisse maintenir le coin supérieur de la carte contre le médius.

Si la position de la main droite est bonne, la carte à ce moment ne doit pas être visible.

3° Dégagez l'index en le repliant fortement sur lui-même, afin de le faire passer sur le dos de la carte ; redressez-le et repoussez fortement avec son extrémité, la carte, qui apparaît instantanément aux yeux des spectateurs verticalement et sens longueur, pincée par le coin inférieur entre le pouce et l'index.

Pour produire le maximum d'effet et dissimuler les différents mouvements des doigts, opérez exactement comme dans le premier procédé, en faisant le geste d'attraper cette carte dans l'espace.

RÉAPPARITION DE PLUSIEURS CARTES UNE A UNE

105. Passages successifs de plusieurs cartes, de la « pince arrière » au bout des doigts. — Vous avez vu précédemment que le procédé de la « pince arrière » permettait de faire disparaître, une à une, un certain nombre de cartes.

La réapparition de ces mêmes cartes, une à une, diffère quelque peu de la méthode d'exécution employée pour une seule.

Voici comment vous devrez opérer :

Exécutez d'abord les deux premiers mouvements du deuxième procédé, qui ont pour but de placer l'extrémité du pouce sur le coin supérieur de la dernière carte que vous venez de faire disparaître.

Avec ce doigt, attirez cette carte vers vous, ce que vous faciliterez en diminuant la pression exercée par l'auriculaire sur le coin inférieur ; la carte, nese trouvant plus maintenue se redressera, pendant que l'index s'étant allongé, passera sur le dos de cette carte, non seulement pour la pousser et l'amener dans la position verticale, mais aussi pour reprendre sa place sur les coins supérieurs des cartes restantes.

La carte apparaîtra alors aux yeux des spectateurs, maintenue comme dans le deuxième procédé, verticalement, en long, entre les extrémités du pouce et de l'index. Prenez-la de la main gauche et continuez de même pour chacune des autres cartes, excepté pour la dernière, que vous ferez réapparaître selon le deuxième procédé.

106. Passage invisible d'une carte du jeu à la « pince arrière » et réapparition au bout des doigts. — L'exécution de ce procédé est exactement l'inverse de celui employé pour la disparition de plusieurs cartes une à une (proc. 102).

Lorsque vous avez fait passer, une à une un certain nombre de cartes à la « pince arrière », selon le deuxième procédé, il s'agit alors de reprendre invisiblement ces cartes que vous aviez déposées sur le dos du jeu et de les faire réapparaître, une à une, au bout des doigts ; c'est celle que vous avez fait disparaître la dernière qui réapparaîtra la première.

Vous la déposez alors sur la carte avant du jeu, tout en vous emparant invisiblement de la carte arrière.

Voici comment :

Rapprochez du jeu la main droite pour déposer sur la carte avant celle que vous tenez dans cette main, le pouce devant se trouver côté figure, l'index sur le dos de la carte, les autres doigts se tenant écartés de ces deux derniers.

Glissez une partie de cette carte sur la carte avant jusqu'à ce que l'extrémité du médius, qui se trouve avec les autres doigts sur le dos du jeu, puisse attirer vers vous la carte arrière, afin de lui faire dépasser la petite tranche intérieure des cartes, ceci permettra aussi tôt à l'index de s'intercaler entre celle-ci et le jeu, le côté extérieur de la carte se trouvant main enu contre celui-ci par les doigts gauches.

Repliez aussitôt les quatre doigts dans lesquels vous engagez les coins intérieurs de cette carte, dans la position déjà expliquée pour le passage d'une carte à la « pince arrière ». Avec le pouce gauche, qui s'est tout naturellement placé sur la petite tranche gauche de la première carte, repoussez celle-ci pour lui faire recouvrir complètement la carte avant, pendant que la main, se redressant vivement, s'écarte du jeu pour aller cueillir une autre carte dans l'espace.

Dans le mouvement de redressement de la main droite, qui est cachée par le jeu, la carte est passée invisiblement à la « pince arrière » et les spectateurs ont simplement cru que vous n'avez fait que placer sur la carte avant du jeu, celle que vous veniez de faire apparaître.

Vous faites donc apparaître au bout des doigts la carte que vous venez d'enlever du jeu, à l'insu des spectateurs, et continuez le même mouvement que précédemment, jusqu'à épuisement du nombre de cartes que vous aviez fait disparaître.

PROCÉDÉS PRATIQUES

permettant de montrer le dos et l'intérieur des mains.

LE « DOUBLE PASSAGE »

La main restant toujours sous les yeux des spectateurs, le « double passage » consiste à faire passer une carte invisiblement :

1° De la « pince arrière » à la « pince avant » ;

2° De la « pince avant » à la « pince arrière ».

Voici comment il est possible d'obtenir ce résultat :

Après le passage de la carte, du bout des doigts à la « pince arrière », il est apparu indispensable, avant de faire réapparaître cette carte, de faire voir que celle-ci ne se trouvait pas au dos de la main.

Bien que cela paraisse une impossibilité absolue, de montrer le dos, puis l'intérieur de la main. sans que la carte qui s'y trouve soit visible, tel est pourtant le but réalisé par le « double passage ».

C'est donc pendant le retournement de la main que la carte passe de la « pince arrière » à la « pince avant » et *vice versa*, devenant de ce fait, absolument invisible aux spectateurs, pourvu que les divers mouvements expliqués ci-après soient très correctement exécutés.

107. **Passage de la carte, de la « pince arrière » à la « pince avant ».** — Une carte étant à la position de la « pince arrière », par exemple au dos de la main droite, il s'agit, en retournant la main, de faire passer invisiblement la carte à la position de la « pince avant ».

Au début de ce mouvement, fermez la main à demi, en la retournant le dos vers les spectateurs.

Pendant ce retournement, le médius se redresse pour remonter le long du dos de la carte, afin de porter son extrémité sur le milieu de la petite tranche opposée à celle dont les coins sont pincés par l'index et l'auriculaire.

Ces deux doigts, pour faciliter le passage du médius, appuient sur les grandes tranches pour creuser la carte dans toute sa longueur, c'est-à-dire que le côté figure est bombé.

Appuyez le médius sur le milieu de la petite tranche, pour pousser la carte jusqu'à ce que l'index et l'auriculaire soient à hauteur des coins opposés à ceux primitivement pincés.

Redressez la main en réunissant tous les doigts : la carte se trouvera pincée à la position de la « pince avant (1) ».

Pour le retournement de la main, il est nécessaire de ne faire jouer, surtout, que le poignet et d'exécuter un léger déplacement du bras : de haut en bas pour le passage à la « pince avant » et de bas en haut pour le retour à la « pince arrière ».

Ces divers mouvements doivent être naturellement très rapides et bien coordonnés pour obtenir une invisibilité absolue de la carte ; il faut donc un entraînement sévère pour acquérir l'aisance indispensable à la bonne exécution de ce procédé.

108. **Retour de la carte de la « pince avant » à la « pince arrière ».** — L'exécution du deuxième passage de la carte est beaucoup plus facile à réaliser que le premier et n'offrira aucune difficulté à ceux d'entre vous qui connaîtront l'exécution de la « pince arrière », selon le troisième procédé, précédemment expliqué.

Au moment où vous allez retourner la main, les doigts médius et annulaire se replient pour porter leurs extrémités sur le dos du petit côté extérieur de la carte, pendant que l'extrémité du pouce se porte sur la petite tranche intérieure.

A cet instant, le pouce servant de point d'appui, les doigts index et auriculaire ont glissé le long des grandes tranches pour venir pincer les coins intérieurs de la carte, et la main s'est retournée paume en avant, en se redressant complètement.

La carte est ainsi retournée à la « pince arrière », sans qu'elle ait pu être aperçue par les spectateurs.

Le retournement de la main doit être combiné avec les mouvements des doigts, afin que ces derniers puissent agir invisiblement.

Nota. — Certains artistes ne se servent pas du pouce comme point d'appui et font simplement buter la petite tranche de la carte contre le thénar ou la base du pouce.

Cette façon de procéder ne permet pas de faire passer la carte à la « pince arrière » avec autant de précision qu'avec l'aide du pouce, et les coins des cartes sont presque toujours visibles, lorsque l'exécution est faite à faible distance.

Il est donc de beaucoup préférable de se servir du pouce qui permet une exécution impeccable et tout aussi rapide.

PASSAGE INVISIBLE D'UNE OU DE PLUSIEURS CARTES D'UNE MAIN DANS L'AUTRE

Vous avez vu que le « double passage » permettait de montrer le dos et l'intérieur de la main, bien que celle-ci maintienne une ou plusieurs cartes.

Les procédés suivants, combinés avec le « double passage », permettent de varier ces différentes démonstrations.

109. **Passage de la carte de la « pince arrière » droite à la « pince avant » gauche.** — Je suppose donc que la ou les cartes soient à la « pince arrière » de la main droite.

Faites voir l'intérieur de vos deux mains, celles-ci étant alors dans une position verticale, rapprochées l'une de l'autre et les extrémités des doigts vers le sol.

Il s'agit dès lors de les retourner pour en faire voir le dos ; c'est pendant leur retournement que la ou les cartes passeront invisiblement de la « pince arrière » droite à la « pince avant » gauche.

Passons à l'exécution :

Lorsque vous faites voir le dos de vos deux mains, celles-ci doivent se retourner en même temps, la main droite passant un instant derrière la gauche pour qu'à l'abri de celle-ci les doigts droits puissent se replier secrètement.

Les coins des cartes qui sont opposés à ceux maintenus par les doigts droits se présentent ainsi à mi-hauteur entre les phalanges et les phalangettes des doigts gauches qui s'en saisissent.

(1) Ce procédé, tel que je viens de l'expliquer, est la meilleure méthode d'exécution, bien supérieure à la méthode initiale, où l'emploi du pouce était nécessaire.

La main droite libérée se redresse et les deux mains s'écartent aussitôt l'une de l'autre. Ce procédé demande une certaine dextérité pour être exécuté d'une façon naturelle, afin que le passage des cartes, d'une main dans l'autre, soit absolument invisible.

110. Retour des cartes de la « pince avant » gauche à la « pince arrière » droite. — Dès que vous avez fait voir le dos de vos mains, vous les retournez ensuite dos vers les spectateurs, ce qui vous permettra de reprendre les cartes à la « pince arrière » droite, en procédant de la façon suivante :

Après avoir montré aux spectateurs le dos de vos mains, vous abaissez la main gauche un peu au-dessous de la main droite et exécutez le mouvement suivant :

Rapprochez la main droite dos contre la paume de la main gauche, tout en repliant les doigts droits ; dans cette position, ces doigts pinceront alors les coins de la carte opposés à ceux maintenus par les doigts gauches.

Sous le couvert de la main gauche, la main droite se redressera, faisant ainsi passer la carte à la « pince arrière » droite (pour faciliter ce mouvement, la main droite s'éloignera légèrement de la main gauche).

Il suffira alors de retourner la main droite, toujours sous le couvert de la main gauche, qui se retournera pour ainsi dire dans le même temps, et d'écarter ensuite les deux mains pour en faire voir l'intérieur.

La ou les cartes seront ainsi passées d'une main dans l'autre, invisiblement pour les spectateurs, à condition que tous ces mouvements soient correctement exécutés. Ne perdez pas de vue que si de longues explications me sont nécessaires pour vous faire comprendre de si légers mouvements de doigts, il ne faut que quelques secondes pour exécuter ces différents procédés.

Remarque. — Si, au début de l'exécution de ce procédé, j'ai recommandé de placer la main gauche au-dessous de la main droite (au lieu d'être à côté l'une de l'autre), c'est que dans cette position, le passage de la main droite derrière l'autre main paraît absolument naturel.

PAUME CONTRE PAUME

111. Passage de la carte de la « pince avant » droite à la « pince arrière » gauche. — Avant d'exécuter ce procédé, vos mains doivent être présentées verticalement grandes ouvertes et très rapprochées l'une de l'autre, dos vers les spectateurs, les extrémités des doigts vers le sol. Là ou les cartes étant donc à la « pince avant » de la main droite, approchez légèrement la main gauche, de telle façon que les extrémités des doigts viennent s'appuyer à peu près à hauteur du thénar de la main droite.

Intercalez alors le médus et l'annulaire gauches entre les doigts droits et le dos de la carte.

Facilitez le passage des deux doigts gauches en pressant les grands côtés de la carte avec l'index et l'auriculaire droits.

Dès que les extrémités des doigts des deux mains se rejoignent, retirez en partie l'auriculaire droit et ne maintenez le coin de la carte qu'avec l'extrémité de ce doigt.

Par-dessus l'auriculaire droit, passez l'extrémité de l'auriculaire gauche pour permettre à ce doigt de venir pincer à son tour le coin de la carte.

Vous n'avez plus qu'à retirer l'index droit, en rapprochant fortement l'index gauche qui pincera l'autre coin et à écarter les mains pour en montrer l'intérieur.

Les débutants ont tendance à lâcher les coins maintenus par les doigts droits avant d'avoir pu les reprendre avec les doigts gauches ; c'est pourquoi j'ai décrit cette partie de l'opération aussi longuement, afin d'être aussi précis que possible.

112. Retour de la carte de la « pince arrière » gauche à la « pince avant » droite. — Dès que le deuxième procédé vous sera devenu familier, vous pourrez, après étude, faire revenir la carte de la « pince arrière » gauche à la « pince avant » droite.

Pour cela, glissez en partant du poignet vers les extrémités des doigts, la main droite contre la main gauche, paume contre paume. Le médus et l'annulaire gauches se portent un peu en avant, vers l'intérieur de la main droite, ce qui dégage en partie les coins de la carte maintenus par les doigts gauches. ■

Pendant le déplacement des deux doigts gauches, l'index et l'auriculaire droits sont venus pincer les coins de cette carte.

Resserrez les doigts des deux mains, en les retournant dos vers les spectateurs, pour leur en montrer l'intérieur.

Nota. — Par ce procédé, vous pouvez également faire passer une carte de la « pince avant » droite à la « pince avant » gauche, la main glissant dans ce cas le dos gauche contre l'intérieur de la main droite.

Pour faire passer une carte de la « pince arrière » droite à la « pince arrière » gauche, les extrémités des doigts des deux mains seront dirigées vers le ciel et l'intérieur de la main gauche passera en remontant contre le dos de la main droite.

113. Le double retournement. — *Passage de la carte de la « pince avant » droite à la « pince avant » gauche et vice versa.*

Je suppose que la carte se trouve comme précédemment à la « pince avant » droite.

Ce procédé permet donc de la faire passer à la « pince avant » gauche et *vice versa*, en montrant successivement l'intérieur de chaque main.

Voici la manière d'opérer ce changement :

Présentez-vous le côté droit du corps vers les spectateurs, la main gauche dans une position presque verticale, paume face au public et les doigts en l'air.

La main droite, dont on ne voit que le dos, a fait glisser les extrémités de ses doigts sur l'intérieur de la main gauche, de haut en bas, c'est-à-dire du bout des doigts jusque sur la paume ; ceci pour faire remarquer que l'intérieur de la main gauche est vide.

La petite tranche de la carte pincée par les doigts droits se trouve donc à ce moment à hauteur de la paume gauche.

Pivotez alors vers la droite, c'est-à-dire que vous présentez, cette fois, le côté gauche du corps aux spectateurs.

Pendant ce mouvement, les doigts droits ont lâché les coins de la carte, dont la petite tranche repose alors sur la paume de la main gauche, la petite tranche opposée reposant sur la paume de la main droite.

Remontez les doigts droits le long des doigts gauches, de telle façon que les extrémités de tous ces doigts soient réunies ; la carte se trouvera alors maintenue par les petites tranches entre les paumes des mains.

Glissez maintenant les extrémités des doigts gauches le long de l'intérieur de la main droite jusqu'à la paume ; la carte basculera entre les deux paumes, de par le mouvement inverse effectué par chacune des mains, et les extrémités des doigts gauches se trouveront à hauteur de la petite tranche de la carte reposant sur la paume droite.

Ces doigts pinçant les coins de cette carte ont continué leur mouvement descendant jusqu'au poignet. Vous présentez ainsi aux spectateurs la paume droite vide, la carte étant ainsi passée à la « pince avant » gauche.

Tous ces mouvements sont exécutés lors du déplacement du corps vers la droite ; je les ai décomposés pour les mieux faire comprendre.

Il est ensuite facile, s'il est nécessaire, de ramener cette carte à la « pince avant » droite.

Nota. — Lors du déplacement des mains, tenez les doigts allongés et bien joints, pour ne pas laisser entrevoir la carte que vous cachez.

L'ÉCARTEMENT DES DOIGTS

Il existe divers procédés permettant d'écarter les doigts de la main, bien que les cartes qui y sont cachées soient absolument invisibles.

Mais la plupart de ces procédés présentent de sérieux inconvénients et ne me paraissent pas réunir les conditions indispensables à une exécution impeccable : ou la main ne peut être largement ouverte et conserver une aisance naturelle, où les doigts ne peuvent être franchement écartés (ce qui est pourtant l'essentiel !), ou les cartes sont trop fortement courbées, donc, rapidement hors d'usage.

Pour ces diverses raisons, j'estime qu'il est de beaucoup préférable de recourir au « double passage » et aux « passages de cartes d'une main dans l'autre ».

Il est cependant un procédé qui peut être utilisé avec avantage, et dont voici l'explication :

114. Passage de la carte de la « pince avant » à la « fourche du pouce ». — Je suppose que la carte est à la « pince avant » de la main droite.

Le bras droit est allongé en avant, le dos de la main fait face aux spectateurs, ainsi que le côté droit du corps.

Fermez légèrement la main : vous remarquerez que le coin supérieur de la petite tranche restée libre vient se placer, de par ce mouvement, dans la foughe formée par la base du pouce et de l'index.

Il vous suffit alors de pincer ce coin de la carte, en la serrant dans cette fourche.

La carte est ainsi maintenue, non dans le sens de la longueur de la main, mais en travers et se trouve ainsi cachée par la paume.

Présentez votre main, les doigts allongés et franchement écartés.

Vous remarquerez que, pour qu'on ne puisse apercevoir l'extrémité de la carte entre les doigts écartés, la main doit être présentée légèrement de biais et non de face ; l'exécution de ce procédé vous fera mieux saisir le bien-fondé de cette observation.

Placez-vous devant une glace pour corriger les imperfections de l'exécution.

UTILISATION PRATIQUE DE LA « PINCE ARRIÈRE » ET DU « DOUBLE PASSAGE »

En dehors des apparitions et des disparitions de cartes, la « pince arrière » et le « double passage », s'ils sont exécutés indifféremment de l'une ou de l'autre main, permettent de produire de très curieux exercices de dextérité, qui sont un véritable enchantement pour les yeux.

Je ne donnerai ici que quelques exercices-types, ceux-ci pouvant varier à l'infini, suivant la fantaisie et l'habileté de l'opérateur.

115. Passage d'une carte à travers le bras. — Tenant une carte dans la main gauche, vous la faites soi-disant passer à travers le bras droit, pour apparaître finalement au bout des doigts de cette main.

Vous faites ensuite revenir cette carte à son point de départ, c'est-à-dire au bout des doigts gauches où elle réapparaît instantanément.

Deux cartes sont nécessaires pour exécuter ce procédé, et naturellement, les spectateurs sont absolument persuadés qu'il n'en existe qu'une seule.

Pour leur donner cette conviction, emparez-vous secrètement de deux cartes identiques placées à l'avance sur le jeu et séparées des autres par l'auriculaire, les mains étant dans les mêmes positions que pour le saut de coupe « classique ».

Prenez-les avec les doigts droits par les petites tranches et présentez-les ainsi aux spectateurs comme n'en faisant qu'une seule, en demandant à l'un d'eux de bien vouloir nommer la carte présentée.

Le côté gauche du corps faisant face aux spectateurs, faites alors passer ces deux cartes à la « pince arrière » pour ensuite n'en faire réapparaître qu'une seule au bout des doigts.

Prenez cette carte de la main gauche, en la tenant comme indiqué au deuxième procédé de disparition, figure face aux spectateurs ; allongez aussitôt le bras droit, la main droite étant tenue verticalement paume vers le public.

Montrez la carte tenue dans la main gauche, en la présentant verticalement en long ; approchez-la du bras droit, à peu près au milieu et un peu au-dessous de l'avant-bras.

Exécutez la « pince arrière », en faisant faire à la main un mouvement de bas en haut, la carte disparaissant au moment où les extrémités des doigts sont cachées derrière l'avant-bras.

Deux ou trois secondes après la disparition de cette carte, celle placée à la « pince arrière » droite réapparaît au bout des doigts droits (deuxième procédé de réapparition). Pour les spectateurs, la première carte a traversé le bras dans toute sa longueur.

Continuez alors par la traversée du bras gauche ; exécutez à nouveau la « pince arrière », la carte placée à la « pince arrière » gauche réapparaissant au bout des doigts de cette main.

Terminez cet exercice en faisant soi-disant faire à cette carte la traversée de la manche droite ; ceci vous permettra de vous en débarrasser, en la glissant dans la poche intérieure de votre vêtement, tandis que pour les spectateurs, vous la placez à l'entrée de l'emmanchure.

Vous faites réapparaître au bout des doigts droits, celle placée à la « pince arrière » droite.

Nouvelle disparition de cette carte ; montrez la main vide des deux côtés (double passage) ou les deux mains (passage d'une carte d'une main dans l'autre), etc.

Nouvelle réapparition, afin de donner cette fois la carte à vérifier.

Une grande aisance dans l'exécution est indispensable pour conserver à cet exercice tout son charme et tout son mystère.

116. Passage d'une carte à travers les genoux. — Après avoir exécuté les diverses manipulations que j'ai expliquées plus haut, il est tout à fait logique de les continuer par le passage de la carte à travers les genoux.

Vous commencez par faire passer cette carte successivement à travers chacun des genoux, puis en sens contraire, pour terminer par la traversée des deux genoux réunis.

Pour conserver à ces démonstrations le maximum de réalité, il est essentiel de ne faire réapparaître la carte évanouie aux yeux des spectateurs, qu'après l'espace de temps nécessaire à son soi-disant déplacement.

La réapparition doit être plus ou moins rapide, selon la distance que la carte est censée devoir parcourir ; à cette seule condition, l'illusion sera absolument parfaite.

117. Disparition d'une carte tenue au bout des doigts ; les mains étant montrées vides, sortir cette carte de votre poche. — La carte disparaissant, par exemple, du bout des doigts de la main droite, en passant à la « pince arrière », il vous suffira de faire voir les deux mains des deux côtés, en exécutant le passage d'une carte d'une main dans l'autre (premier procédé).

Pour cela, faites d'abord voir l'intérieur de vos deux mains, puis, en les retournant, dos face aux spectateurs, faites passer la carte invisiblement à la « pince avant » de la main gauche.

C'est alors, que tournant en partie le côté droit du corps vers les spectateurs (tout en conservant vers vous la paume de la main gauche), vous plongez cette main dans la poche intérieure droite de votre vêtement pour en sortir la carte que vous teniez à la « pince avant ».

Les spectateurs, ayant vu la carte s'évanouir dans la main droite, et ayant constaté que vos deux mains étaient vides, sont d'autant plus surpris lorsque, de la main gauche, vous sortez cette carte de votre poche.

MÉTAMORPHOSE D'UNE CARTE A L'AIDE DU « DOUBLE PASSAGE »

118. **L'enlevage direct à la « pince arrière ».** — Présentant le côté droit du corps, tenez verticalement et figures vers les spectateurs, le jeu par les grandes tranches, entre le pouce gauche au milieu de la grande tranche intérieure, et le médius et l'annulaire sur la grande tranche extérieure.

Portez la main droite allongée sur le jeu et dans le sens de sa longueur, et, sous le couvert de cette main, placez l'ongle de l'index gauche sur la petite tranche supérieure de la carte arrière du jeu.

Repliez les doigts droits, en les descendant jusqu'au bas de la carte avant ; pendant ce mouvement, vous avez poussé la carte arrière de haut en bas, de façon qu'elle vienne se placer entre les doigts droits, qui la font passer à la « pince arrière ».

Vous retournez aussitôt la main droite pour reprendre de cette main le jeu par le bas, entre le pouce côté figure et au milieu du petit côté inférieur, et les autres doigts sur le dos des cartes.

Si ce mouvement a été correctement effectué, la carte placée à la « pince arrière » n'a pu être aperçue par les spectateurs.

Abandonnez alors le jeu de la main gauche et faites voir le dos et l'intérieur de cette main, qui reprend ensuite le jeu, les doigts dans les mêmes positions que précédemment.

Retournez de nouveau la main droite dos vers les spectateurs, en faisant passer la carte à la « pince avant » et faites aussitôt le simulacre de frotter cette main sur la carte avant du jeu, de haut en bas, de façon à pouvoir la couvrir, au début de ce mouvement, avec celle que vous tenez à la « pince avant ».

La métamorphose se sera accomplie sous les yeux des spectateurs, sans que ceux-ci aient pu en soupçonner la cause.

Ceux d'entre vous qui connaîtront à fond l'exécution du « double passage » éprouveront peu de difficulté dans l'étude de ce procédé ; il est essentiel de bien étudier les diverses positions de la main droite (toujours devant une glace), afin qu'on ne puisse soupçonner que vous cachez une carte dans cette main.

119. **Enlevage de la carte arrière à la fourche du pouce.** (A. G.). — Ce deuxième procédé n'exige pas, pour l'enlevage de la carte arrière du jeu, le repliement des doigts au bas de la carte avant, ce qui évite une position quelque peu anormale des doigts.

D'autre part, le passage de la carte de la « pince arrière » à la « pince avant » est beaucoup plus rapide, ce qui est d'une certaine importance au point de vue invisibilité.

Exécutez d'abord l'enlevage de la carte arrière, tel que je l'ai décrit au chapitre « Métamorphoses de cartes sous les yeux des spectateurs » (procédé 85, le « saut de coupe grec »).

Dès que la carte arrière se trouve pincée à la fourche du pouce droit, élevez légèrement le jeu tenu dans la main gauche, et abaissez en même temps la main droite, de telle façon qu'elle soit dans une position presque horizontale.

Pendant ce mouvement, les doigts droits ont pincé les coins du petit côté se trouvant à hauteur des phalanges, et le déplacement de la main a ainsi dissimulé celui des doigts.

Repliez les phalanges des doigts médius et annulaire, pour en faire passer les extrémités côté figures, et retournez la main dos dessous pour saisir le jeu par en bas, entre le médius et l'annulaire sur le dos des cartes, et le pouce côté figures.

La carte est ainsi maintenue contre le dos du jeu, par l'index et l'auriculaire, et elle y est passée invisiblement, grâce au retournement de la main, combiné avec la prise du jeu.

Montrez alors le dos et l'intérieur de la main gauche avec laquelle vous reprenez le jeu comme auparavant.

Retournez vivement la main droite dos vers les spectateurs, en l'élevant au-dessus du jeu pour la passer ensuite de haut en bas sur la carte avant.

Le déplacement de la main doit, sans être exagéré, être suffisant pour permettre le passage invisible de la carte de la « pince arrière » à la « pince avant ».

La carte tenue à la « pince avant » apparaît alors aux yeux des spectateurs dès que votre main droite, qui l'a abandonnée, ne couvre plus le jeu.

EXERCICES DE DEXTÉRITÉ OU LES « PRINCIPES BRILLANTS »

Cette appellation de « principes brillants » nous vient du prestigieux Robert-Houdin, qui excellait dans ce genre d'exercices.

Dans l'exécution de ces principes, l'opérateur fait une démonstration de sa virtuosité, alors que, dans les expériences, cette virtuosité doit, autant que possible, être ignorée des spectateurs, afin que ces expériences soient plus mystérieuses.

Ces démonstrations ne doivent donc pas, à mon avis, être faites au cours des expériences que vous exécutez, mais dans une séance qui leur soit spécialement réservée ; les « principes brillants », joints aux disparitions et réapparitions de cartes, fourniraient une très belle séance de manipulations.

Quelques-uns de ces principes peuvent, d'ailleurs, trouver une application toute naturelle dans certaines expériences, leur donnant par là même un cachet tout particulier. (Voir au chapitre « Expériences ».)

Parmi ces « principes brillants », j'ai exclu résolument de cet ouvrage ceux qui ne sont que des sauts de coupe légèrement modifiés pour la circonstance.

En effet, certains artistes font en public des démonstrations de ces sauts de coupe, ne se faisant pas faute par la suite de se servir des mêmes procédés pour exécuter quelques expériences ; c'est faire fi des règles élémentaires de la cartomagie que de révéler ainsi en partie les moyens mis en œuvre pour produire les effets surprenants dus uniquement à l'adresse des doigts... et de l'esprit.

120. Rayonnement ou accordéon. — Comme je l'ai indiqué au chapitre de la « carte pensée », ce procédé permet de faire penser, à un spectateur, une carte de votre choix, et offre dans ce but les plus grandes chances de réussite.

Voici la manière d'exécuter cet exercice :

Employez un jeu un peu usagé, afin que les cartes soient suffisamment souples, et saisissez ce jeu, par exemple, de la main gauche, verticalement par les petites tranches, l'extrémité du pouce au milieu de la petite tranche inférieure, les extrémités du médius et de l'annulaire sur la petite tranche supérieure.

Appuyez ces doigts assez fortement sur les petites tranches, pour obliger les cartes à se courber, la partie bombée faisant face à la paume de la main.

Les cartes s'échapperont alors une à une, et plus ou moins rapidement, selon que la pression des doigts sera plus ou moins accentuée.

Le point essentiel est d'obtenir une grande régularité dans l'échappement des cartes.

Pour les recevoir, l'autre main doit être placée verticalement dans le sens de sa largeur, à environ cinquante centimètres un peu en avant et plus basse que la main gauche.

Lorsque vous aurez acquis le doigté nécessaire, vous serez à même de pouvoir calculer la distance d'écartement des deux mains, que vous augmenterez suivant les progrès réalisés.

Vous pourrez, soit recevoir toutes les cartes dans la main droite, soit rapprocher les deux mains en même temps pour réunir le jeu.

Le rayonnement peut se faire dans tous les sens : horizontal ou de bas en haut, de côté ou figures face aux spectateurs.

Il est évident que, pour produire le maximum d'effet, les mains doivent être placées à une assez grande distance l'une de l'autre, ce qui sera facilité en employant tout ou la presque totalité d'un jeu de cinquante-deux cartes.

Notez bien que le jet des cartes de bas en haut est plus gracieux que le jet horizontal, et que l'effet produit sera encore plus saisissant si, pendant l'exécution, vous faites décrire à vos bras un arc de cercle.

Seule, une longue pratique permettra d'exécuter le rayonnement avec toute la perfection désirable.

121. La carte lancée dans l'espace. — Ce procédé permet d'envoyer à une assez grande distance, et une à une, un certain nombre de cartes, et, même, de les faire parvenir aux personnes à qui vous les destinez.

Cet exercice peut avoir, en outre, son utilité dans certaines expériences où, le jeu étant préparé, il est parfois nécessaire, pour ôter tout soupçon, de le faire vérifier.

L'envoi dans le public des premières cartes placées sur le jeu suffira à démontrer que les autres sont ordinaires.

La façon de lancer la carte est à peu près la même chez tous les artistes, mais il existe de légères variations dans la position qu'elle doit avoir dans la main avant l'exécution.

Voici celle généralement adoptée :

Tenez la carte dans la main droite, entre le pouce dessus, et le médius dessous légèrement replié, l'index portant son extrémité sur le coin supérieur gauche.

Courbez vers vous le poignet et l'avant-bras, et détendez-les fortement comme s'ils étaient mus par un ressort, tout en imprimant à la carte, avant de la lâcher, un mouvement de rotation très rapide, qui diminuera considérablement la résistance de l'air.

Ce mouvement de rotation de la carte s'obtient par deux mouvements opposés : une détente brusque en avant de la main et du poignet, suivie d'un retour aussi brusque au point de départ.

Il est évident qu'un entraînement très sérieux est nécessaire pour obtenir d'excellents résultats.

122. La carte au rétro. — Le rétro est un effet bien connu au billard, mais peu de personnes se doutent qu'il soit possible d'exécuter le même effet avec une carte à jouer.

Ce procédé consiste à lancer une carte à distance et de telle manière qu'elle puisse revenir par ses propres moyens à son point de départ.

Qui de nous ne se souvient, étant enfant, avoir lancé un cerceau à distance, pour le faire revenir de lui-même dans notre main ; c'est exactement le même principe.

Lancez la carte comme précédemment, mais à une distance moins grande, soit deux à trois mètres environ ; lancez-la légèrement inclinée en avant, en lui imprimant un mouvement de rotation beaucoup plus rapide que dans le deuxième procédé.

La carte, lorsqu'elle sera arrivée au bout de sa course, offrira de par son inclinaison une certaine résistance à l'air, ce qui la fera revenir à son point de départ ; vous n'aurez plus alors qu'à la retenir prisonnière entre vos doigts.

Encore une fois, ne vous découragez pas aux premiers essais ; la virtuosité ne peut s'acquérir que par la pratique.

LES ÉTALAGES DE CARTES

Ces différents exercices produisent toujours beaucoup d'effet sur les spectateurs, tant par leur côté gracieux que par l'étonnement qu'ils provoquent, mais doivent être exécutés d'une façon impeccable.

123. Sur l'avant-bras (sens largeur). — Il s'agit d'étaler les cartes sur l'avant-bras, depuis les extrémités des doigts jusqu'au pli du coude, et de reformer ensuite le jeu en ramenant toutes les cartes à leur point de départ.

Pour exécuter cet exercice, placez-vous face aux spectateurs, le bras gauche en avant, légèrement replié, l'avant-bras dans une position horizontale, la main grande ouverte, paume dessus.

Tenez dans la main droite et figures dessus, le jeu en long par les petites tranches, l'extrémité du pouce sur le milieu de la petite tranche intérieure, les extrémités du médius et de l'annulaire sur la petite tranche extérieure.

Placez, sans le lâcher, le jeu en biais sur les extrémités des doigts gauches, et, avec le pouce droit, appuyez fortement sur la petite tranche intérieure, en entraînant le jeu en arrière jusqu'au pli du coude.

Par la pression du pouce droit, les cartes se trouvent poussées vers la partie opposée et s'étalent progressivement en une longue rangée, chaque carte n'étant visible que de quelques millimètres.

Cet étalage de cartes surprend beaucoup les spectateurs ; mais vous les étonnerez encore davantage en ramenant la main droite jusqu'aux extrémités des doigts gauches, en entraînant en sens inverse les cartes qui, glissant les unes sur les autres, se trouvent à nouveau réunies en un seul paquet.

Les cartes seront entraînées plus facilement dans leur mouvement de retour, si vous avez soin d'abaisser légèrement l'avant-bras.

124. Sur l'avant-bras (sens longueur) avec retournement des cartes. — Votre corps et votre bras étant dans les mêmes positions que dans l'exercice précédent, étalez les cartes sur l'avant-bras selon le même procédé, mais cette fois-ci dans le sens de leur longueur, la première posée dépassant les extrémités des doigts gauches d'environ la moitié de sa longueur, la dernière s'arrêtant au pli du coude.

Chaque carte doit être recouverte aux trois quarts par celle qui la suit.

Pour vous préparer à exécuter le retournement, maintenez avec les doigts droits la dernière carte placée au pli du coude.

Si l'étalage de cartes est fait normalement (employez toujours un jeu ayant maintes fois servi pour le faciliter), vous n'aurez qu'à replier les doigts gauches pour que les cartes se retournent toutes en même temps.

Reformez le jeu avec la main droite en faisant glisser les cartes les unes sur les autres, les doigts droits les poussant le long de l'avant-bras jusqu'à la main gauche.

Il est nécessaire, pour produire le maximum d'effet, de répéter plusieurs fois cet exercice.

125. Étalage et retournement des cartes sur table, sens longueur. — Tenez le jeu figures dessous et par les petites tranches comme précédemment ; étalez les cartes sur la table, dans le sens de leur longueur, selon le même procédé que pour l'étalage sur l'avant-bras, en partant soit de la droite vers la gauche, soit d'arrière en avant, etc., selon la direction que vous désirez donner à cet étalage.

Veillez toujours à ce que l'écartement des cartes soit régulier et à ce que chacune d'elles soit recouverte des trois quarts par celle qui la suit.

Pour exécuter le retournement, glissez un doigt sous l'une des cartes extrêmes, et retournez cette carte en la poussant dans le sens de la rangée.

Toutes les cartes se retourneront figures dessus, et vous pourrez les faire revenir dos dessus, en exécutant le même mouvement en sens inverse, c'est-à-dire en poussant, cette fois, la carte placée à l'autre extrémité.

126. Sur table (sens largeur). — Cet étalage de cartes est plus difficile à exécuter que le précédent et exige une certaine dextérité.

Tenez, à deux ou trois centimètres de la table, le jeu en long par les petites tranches, et, lorsque vous exercerez sur celles-ci une légère pression, les cartes s'échapperont d'elles-mêmes et formeront une rangée si, dans le même temps, vous avez soin de déplacer la main de droite à gauche.

La pression exercée sur les cartes est à peu près identique à celle exigée pour le rayonnement (premier procédé).

Les cartes doivent être presque complètement recouvertes les unes par les autres et le plus régulièrement possible.

C'est le point le plus délicat de l'exécution, ceci ne pouvant être obtenu qu'à la condition que la pression exercée sur le jeu soit combinée avec le déplacement de la main.

Les premiers essais seront certainement défectueux et il faut un entraînement sévère pour arriver à de bons résultats.

Vous retournez ensuite le jeu, puis le faites revenir dans la position première, en poussant successivement, comme je l'ai déjà expliqué, les deux cartes extrêmes de la rangée.

Il est également possible de former une rangée de cartes en posant le jeu sur la table et en l'étalant, à l'aide des doigts droits, d'un rapide déplacement de cette main vers la gauche.

Quoique moins difficile à réaliser, cette manière de procéder est bien moins brillante que la précédente.

127. L'élastique. — Ce procédé est ainsi appelé parce que vous pouvez allonger et raccourcir le jeu comme vous le feriez d'un élastique, si, après l'avoir tiré, vous le laissez revenir à sa longueur normale.

L'effet ainsi obtenu est très curieux et très intrigant pour les spectateurs.

Pour l'exécuter, présentez le côté droit du corps et maintenez le jeu horizontalement et figures dessus, sens longueur des cartes, entre les doigts de la main gauche, paume dessus ;

l'extrémité du pouce sur la petite tranche intérieure, les extrémités des doigts médus et annulaire sur la petite tranche extérieure.

Le pouce de la main droite se place sur la figure de la première carte, vers le petit côté extérieur du jeu, les autres doigts dessous.

Poussez la petite tranche intérieure avec l'extrémité du pouce gauche, de telle façon que, par cette pression, les cartes du dessus débordent la petite tranche extérieure et passent par-dessus les extrémités du médus et de l'annulaire.

Continuez cette pression et les cartes s'étaleront progressivement sens longueur, à condition qu'elles soient dirigées et maintenues à l'aide des doigts droits, pendant que la main gauche se retirera légèrement en arrière.

Les cartes, une fois étalées, doivent être recouvertes les unes par les autres à peine d'un demi-centimètre et toujours aussi régulièrement que possible.

Seule, la pratique permet de se rendre compte de la longueur normale pouvant être atteinte, sans qu'aucune séparation ne se produise dans l'étalage.

Rapprochez ensuite les mains pour réunir toutes les cartes du jeu en un seul paquet.

128. La cascade. — Ce procédé permet de présenter les cartes d'un jeu en une rangée verticale, paraissant suspendue entre les mains, et formée par la chute successive des cartes, de la main la plus élevée dans la main la plus basse, sans que celles-ci ne puissent se séparer les unes des autres ; d'où ce nom de « cascade ».

Voici la manière de l'exécuter :

Présentant le côté droit du corps aux spectateurs, maintenez le jeu verticalement dans la main droite, la grande tranche inférieure s'appuyant sur la paume, le pouce droit sur la figure de la carte avant, les autres doigts sur le dos du jeu.

La main gauche tiendra le jeu par les petites tranches, entre l'extrémité du pouce au milieu de la petite tranche intérieure et les extrémités du médus et de l'annulaire sur la petite tranche extérieure.

De la main gauche, élevez-le verticalement au-dessus de la main droite, tout en le courbant, au début de ce mouvement, en avant et contre le pouce droit, ce qui aura pour résultat d'étaler les cartes progressivement et de former ainsi une rangée verticale d'une certaine hauteur, que seule la pratique vous indiquera exactement.

Lâchez les cartes régulièrement, et, une à une, à partir de la carte avant du jeu et à l'exception de cette carte, en diminuant la pression exercée par les doigts gauches, et de telle manière que ces cartes, glissant successivement les unes derrière les autres, retombent dans la main droite.

Lorsque les cartes commenceront à s'épuiser, ayez soin d'abaisser, d'un mouvement rapide et régulier, la main gauche de la main droite pour réunir toutes les cartes dans cette dernière main.

Le point délicat est d'éviter que le moindre écart ne se produise pendant la chute des cartes, ce qui amoindrirait considérablement l'effet produit sur les spectateurs.

Pour faciliter la réunion du jeu dans la main droite, penchez le pouce vers l'extérieur de cette main, afin que les cartes viennent s'y appuyer, se trouvant ainsi légèrement couchées en avant.

Vous obtiendrez le maximum d'effet, en utilisant un jeu de cinquante-deux cartes (cartes américaines de préférence).

LES ÉQUILIBRES MYSTÉRIEUX

129. Sur les phalanges des doigts droits. — Présentant le côté droit du corps, prenez de la main gauche, le jeu verticalement par les grandes tranches et figures vers les spectateurs, entre le pouce sur la grande tranche intérieure, et l'index et le médus sur la grande tranche extérieure, les autres doigts dépassant le bas de cette dernière tranche.

Tenant la main droite verticalement, dos vers les spectateurs, les extrémités des doigts en l'air, déplacez cette main pour en porter le pouce sur le bas de la carte arrière du jeu, les phalanges de ces doigts s'étant repliées dans le même temps.

A l'aide du pouce, tirez la carte arrière pour lui faire dépasser la petite tranche inférieure du jeu de deux à trois centimètres, afin qu'en écartant légèrement l'index et l'auriculaire ces doigts puissent se porter sur les coins inférieurs de cette carte.

Rapprochez ces deux doigts : les coins de la carte se trouvant pincés entre ceux-ci et les doigts médus et annulaire, elle sera donc maintenue verticalement derrière le dos du jeu.

Adossez celui-ci contre cette carte, en ayant l'air de l'équilibrer sur les phalanges des doigts, la main étant dans une position verticale ; le jeu paraîtra tenir en équilibre par le seul fait de votre adresse, et vous feindrez une grande attention pour arriver à ce résultat.

De la main gauche, reprenez le jeu par les grandes tranches, et redressez les doigts droits, en repoussant la carte derrière le jeu, que vous donnerez ensuite à vérifier.

Le redressement des doigts demande à être très correctement exécuté, pour que le passage de la carte derrière le jeu soit absolument invisible.

130. Vers les extrémités des doigts droits. — Il est très utile de faire suivre le premier procédé par celui que je vais décrire ci-dessous, afin d'augmenter le côté mystérieux de ces équilibres.

Présentez-vous de face, la main gauche dos vers les spectateurs, tenant le jeu verticalement par les grandes tranches et figures vers la paume, entre le pouce d'un côté et les autres doigts de l'autre.

De la main droite, prenez le jeu par les petites tranches, le pouce sur la petite tranche inférieure, les autres doigts sur la petite tranche supérieure.

Écartez par en bas, avec le pouce, les trois ou quatre cartes de dessus du jeu, entre lesquelles vous glissez l'auriculaire gauche pour les maintenir séparées des autres.

Abandonnez alors le jeu de la main droite et séparez franchement des autres les trois ou quatre cartes, en les entraînant à l'aide de l'auriculaire et des autres doigts que vous ouvrez ; saisissez-les aussitôt par leurs grandes tranches, que vous pincez dans presque toute leur longueur entre les doigts index et médius droits (ces doigts sont donc, à ce moment, dans une position presque verticale et leurs extrémités dirigées vers le sol).

Sous le couvert de la main gauche et du jeu, redressez la main droite dans une position horizontale ; les cartes pincées entre l'index et le médius se trouveront entraînées dans le sens de la main, les petites tranches extérieures de ces cartes étant alors derrière le jeu dans une position verticale.

Tous ces mouvements, ayant été cachés par le jeu et par la main gauche, sont absolument invisibles pour les spectateurs, d'autant plus qu'une ou deux secondes suffisent pour les exécuter.

La petite tranche inférieure du jeu reposant sur les doigts, appuyez-le contre les petites tranches extérieures des cartes pincées entre les doigts droits, pour le faire tenir en équilibre.

Pour rassembler le jeu, reprenez celui-ci de la main gauche, et poussez-le vers le côté figures des cartes pincées entre les doigts, ceux-ci s'écartant dans le même temps pour permettre la réunion du jeu.

Remettez-le aux spectateurs, afin qu'ils puissent constater que les cartes sont ordinaires.

LES ÉVENTAILS DE CARTES

Il est courant en cartomagie de présenter le jeu en un large éventail, non seulement pour faire constater que celui-ci n'est pas préparé, et est bien composé de trente-deux cartes différentes, mais aussi pour faire étalage de dextérité, en présentant des éventails d'une régularité aussi parfaite que possible.

Mais avant d'expliquer la façon correcte de former ces éventails, je vais indiquer ci-dessous un curieux moyen de présentation d'un éventail, celui-ci étant montré verticalement contre la paume de la main, sans être maintenu par aucun des doigts.

131. L'éventail magique. — Voici l'explication de ce curieux procédé :

Prenez une aiguille moyenne et traversez une très petite partie de peau de la paume de la main avec cette aiguille, un peu au-dessous et dans le sens des phalanges des doigts gauches.

Poussez-la ensuite de telle façon que la partie de peau qui la maintient se trouve exactement en son milieu.

Posez votre main à plat, dos contre table et glissez avec précaution, sous l'un des côtés de l'aiguille, deux cartes exactement posées l'une sur l'autre ; faites-en de même sous l'autre côté.

Intercalez alors entre ces quatre cartes, et une à une en formant un cercle, toutes les cartes du jeu, sauf deux que vous utiliserez pour cacher l'aiguille.

Elles devront, dans ce but, être disposées de la manière suivante : la première sera placée sous le coin inférieur gauche de la carte de droite, cachant ainsi le côté gauche de l'aiguille ; la deuxième, sous le coin supérieur droit de la carte de gauche, cachant le côté droit de l'aiguille.

Ayant ainsi préparé à l'avance cet éventail, présentez-le, la main tenue verticalement doigts en l'air ; vous pourrez vous approcher tout près des spectateurs et retourner votre main en tous sens ; ils ne pourront apercevoir quoi que ce soit qui puisse les éclairer sur ce mystérieux éventail.

Fermez ensuite légèrement la main pour que, sous cette pression, l'aiguille se trouvant libérée par le déchirement de la peau, les cartes tombent d'elles-mêmes et puissent être vérifiées.

Cette présentation du jeu est très intrigante et produit beaucoup d'effet.

132. Par écartement du pouce en sens inverse des autres doigts. — Ce procédé doit être employé pour l'apparition instantanée d'un éventail de cartes.

Les cartes à faire réapparaître étant, par exemple, à l'empalme de la main droite, généralement dos des cartes contre la paume, portez rapidement les doigts index et auriculaire vers les coins extérieurs des cartes, l'index sur la grande tranche gauche, l'auriculaire sur la grande tranche droite.

Retournez alors la main dans une position verticale, doigts en l'air et dos vers les spectateurs, tout en portant le pouce sur le dos des cartes ; le pouce les repousse alors brusquement, jusqu'à ce qu'elles se présentent verticalement figures face aux spectateurs, les doigts index et auriculaire servant de pivot au mouvement de bascule ainsi effectué par ce paquet de cartes.

Les quatre doigts droits se trouvent donc au bas de la carte avant, vers la petite tranche inférieure, et le pouce derrière, sur le bas du dos des cartes.

Exercez une pression sur le jeu à l'aide de ces doigts et écartez brusquement le pouce vers la droite, les autres doigts s'écartant vivement vers la gauche.

Ceci aura pour effet d'étaler les cartes en un éventail plus ou moins bien constitué, suivant l'adresse de l'exécutant.

Si les cartes placées à l'empalme droit étaient figures contre la paume, il vous suffirait simplement, lors du retournement de la main, de replier les doigts jusqu'à la petite tranche inférieure de la carte avant, le pouce se plaçant toujours au bas du dos du jeu.

Tous ces mouvements doivent se faire pour ainsi dire en un seul temps, l'apparition devant être absolument instantanée pour produire le maximum d'effet.

133. Échappement des cartes par la pression des doigts. — Les deux procédés suivants ont le grand avantage de permettre la formation d'éventails du plus bel effet, ceux-ci étant d'une très grande régularité, mais leur exécution exige une plus grande dextérité.

Tenez le jeu verticalement dans la main gauche et figures vers les spectateurs, entre l'index côté figures, sur le milieu et au bas du petit côté inférieur, et le pouce au bas du dos des cartes.

Placez l'extrémité du pouce droit, en haut de la grande tranche gauche, et les extrémités de l'index et du médius droits en haut de la grande tranche droite.

Par la pression de ces doigts sur les grandes tranches, courbez le jeu de façon que la partie bombée soit vers la paume de la main.

Accentuez cette pression de manière que les cartes arrivent à passer progressivement par-dessus le pouce droit, et, sans déplacer les doigts droits, faites décrire à cette main un arc de cercle vers la droite, en exerçant une pression continue sur les cartes.

Celles-ci s'étaleront alors en un large éventail, de la gauche vers la droite.

Ce procédé exige l'emploi de cartes très souples, et une grande pratique pour l'exécuter dans la perfection.

134. Entraînement des cartes par l'index droit. — Dans ce procédé, c'est l'index droit qui entraîne progressivement les cartes en éventail, de la gauche vers la droite, le pouce gauche servant de pivot, et l'index gauche, de point d'appui.

Voici la façon d'exécuter ce procédé :

Tenez le jeu verticalement dans la main gauche, figures face aux spectateurs, entre l'index côté figures, sur le milieu et au bas du petit côté inférieur de la carte avant, et le pouce au bas du dos du jeu.

De la main droite, prenez le jeu par les petites tranches, l'extrémité du pouce au milieu de la petite tranche inférieure, l'extrémité de l'index au milieu de la petite tranche supérieure.

A l'aide de ces doigts, faites obliquer le jeu sur la gauche, les premières cartes de l'éventail devant partir de la gauche vers la droite.

Serrez le jeu contre l'index gauche, en le poussant contre ce doigt avec l'index droit ; grâce à ce point d'appui, les cartes glisseront progressivement les unes sur les autres de la gauche vers la droite, lorsque vous les entraînerez dans ce sens avec l'index droit.

Le pouce gauche maintenant toujours les cartes par le bas, celles-ci se trouveront alors entraînées en arc de cercle, à partir de la carte de dessous.

LES CARTES PRÉPARÉES

Bien que cet ouvrage ne soit destiné qu'aux expériences de dextérité, les seules permettant d'utiliser de suite le premier jeu de cartes vous tombant sous la main, il est malgré tout nécessaire de connaître tous les moyens employés pour identifier les cartes, sans que nul ne s'en doute.

Ces moyens sont peu utiles aux véritables artistes, qui sont à même de pouvoir exécuter n'importe quelle expérience, grâce à leur seule adresse et sans le concours de ces procédés, dont certains escrocs savent tirer profit.

Ne serait-ce que dans le seul but de prévenir ceux qui peuvent être victimes de ces aigre-fins, la connaissance de ces moyens n'en sera que plus nécessaire.

135. Le classement du jeu. — Plusieurs phrases ont été adoptées pour le classement d'un jeu de trente-deux cartes ; voici le classement le plus couramment employé :

- | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|
| 1. Dix de pique. | 12. Valet de trèfle. | 23. Neuf de pique. |
| 2. Huit de cœur. | 13. Sept de carreau. | 24. Dame de cœur. |
| 3. As de trèfle. | 14. Roi de pique. | 25. Dix de cœur. |
| 4. Valet de carreau. | 15. Neuf de cœur. | 26. Huit de trèfle. |
| 5. Sept de pique. | 16. Dame de trèfle. | 27. As de carreau. |
| 6. Roi de cœur. | 17. Dix de trèfle. | 28. Valet de pique. |
| 7. Neuf de trèfle. | 18. Huit de carreau. | 29. Sept de cœur. |
| 8. Dame de carreau. | 19. As de pique. | 30. Roi de trèfle. |
| 9. Dix de carreau. | 20. Valet de cœur. | 31. Neuf de carreau. |
| 10. Huit de pique. | 21. Sept de trèfle. | 32. Dame de pique. |
| 11. As de cœur. | 22. Roi de carreau. | |

Dans le tableau ci-dessus, la valeur des cartes est classée selon la phrase : dix-huit tasses valent ces trois neufs, dame ! autrement dit : dix, huit, as, valet, sept, roi, neuf, dame, et pour les couleurs selon les mots : piqueur, trécar, soit : pique, cœur, trèfle, carreau.

Notez bien que la dame est toujours suivie du dix de la même couleur.

Vous retiendrez sans peine la phrase qui précède et serez à même, si vous exécutez avec ce jeu un ou plusieurs faux mélanges, d'éloigner dans l'esprit du spectateur tout soupçon de préparation.

Vous pouvez également le faire couper par plusieurs personnes, la coupe ne changeant pas l'ordre des cartes.

Vous pouvez aussi étaler le jeu en un large éventail ; il est impossible de s'apercevoir que les cartes sont classées, vu le mélange parfait des valeurs et des couleurs.

Vous pourrez de cette façon nommer une carte choisie secrètement dans le jeu, si, après avoir séparé celui-ci à l'endroit où la carte a été prise, vous exécutez un saut de coupe pour faire passer dessous le paquet supérieur.

La carte précédant celle choisie est de ce fait passée sous le jeu et il vous suffira d'en prendre secrètement connaissance pour nommer la suivante.

Le classement du jeu, ainsi que les deux procédés suivants qui traitent des cartes marquées et des cartes biseautées, se prêtent à de si nombreuses combinaisons, qu'il me faudrait trop de place pour énumérer toutes les expériences qu'ils permettent de réaliser (1).

136. Les cartes marquées. — Ce procédé est quelquefois utilisé dans certains tripots ; il ne faut jamais se croire à l'abri de toute supercherie, parce qu'on vous présente un jeu neuf, non décacheté.

En effet, il est possible de décacheter un jeu sans rompre la bande de garantie, de marquer les cartes et de replacer le jeu sous enveloppe tel qu'il était auparavant.

Une personne non initiée ne peut s'apercevoir que les cartes sont marquées, tant cette supercherie est difficile à découvrir.

Un point pour ainsi dire imperceptible suffit pour reconnaître une carte dont vous ne voyez que le dos.

Au cours d'une partie, en faisant la donne, il est donc possible de repérer au passage les cartes marquantes distribuées à un adversaire.

137. Les cartes biseautées. — Un jeu de cartes biseautées est un jeu dont les cartes, au lieu d'être absolument rectangulaires, sont coupées de telle façon que toutes les petites tranches du jeu sont plus étroites d'un côté que de l'autre ; c'est ce qu'on appelle « tailler les cartes en biseau », d'où cette appellation : cartes biseautées.

Il suffit alors, après avoir fait prendre une carte dans le jeu, de l'y faire remettre en présentant celui-ci par la tranche opposée.

De cette façon, la carte sera facilement sortie du jeu (bien que celui-ci ait été mélangé), sa petite tranche la plus large se trouvant cette fois du côté où toutes les petites tranches des cartes présentent leur partie la plus étroite.

Le jeu étant derrière le dos, glissez les doigts le long des grandes tranches, ce qui entraîne cette carte hors du jeu.

Plusieurs cartes ainsi mêlées dans le jeu en sont sorties sans aucune difficulté et toutes à la fois.

Vous pouvez par ce moyen, lorsque le jeu a été secrètement préparé, et placé derrière vous, séparer les figures des cartes basses, les rouges des noires, etc., à la stupéfaction générale.

138. Cartes longues et cartes larges. — Une carte plus longue ou plus large placée dans un jeu permet de pouvoir séparer celui-ci à l'endroit que vous désirez.

Une carte étant secrètement choisie, séparez le jeu à l'endroit où les doigts vous indiquent la carte plus large ou plus longue que les autres.

Faites placer la carte choisie sur le paquet inférieur sur lequel vous déposez l'autre moitié.

Il est très rare que le mélange exécuté par un spectateur puisse séparer la carte choisie de la carte longue ou large ; il vous est donc facile de la retrouver dans le jeu.

La carte longue ou large peut être utilisée pour obliger un spectateur à couper le jeu à l'endroit qu'il vous plaît pour l'exécution d'une expérience.

139. Cartes cornées. — Pour retrouver à coup sûr dans un jeu non préparé une carte, qui vous est nécessaire pour votre expérience, faites une corne à l'un des coins de cette carte de telle façon que la pointe de cette corne soit dirigée côté figure.

Il vous sera ainsi très facile de la reconnaître au premier coup d'œil, la vue étant de suite frappée par cette corne, si légère soit-elle.

140. Tarots irréguliers. — Le dessin du dos des cartes tarotées n'est pas toujours, dans toutes les cartes d'un jeu, à égale distance des bords de chaque carte.

Certaines d'entre elles peuvent donc être très facilement repérées, grâce à ces irrégularités du dessin.

141. Cartes unicolores. — Dans les cartes dont le dos est d'une seule couleur, sans aucun dessin, vous remarquerez que ce coloris est souvent teinté très irrégulièrement, ce qui vous aidera à reconnaître tout particulièrement certaines de ces cartes.

142. Cartes adhérentes et glissantes. — Vous remarquerez que dans un jeu de cartes les figures offrent beaucoup plus d'adhérence que les as ou les cartes basses ; cela tient à ce que le brillant du coloris est obtenu par l'emploi de la gomme.

Pour pouvoir séparer facilement les figures des autres cartes, bien qu'ayant le jeu derrière le dos, il vous suffira donc de leur faire subir la légère préparation suivante :

1° Frottez toutes les figures avec un peu de colophane pour en augmenter l'adhérence.

2° Frottez les as et les cartes basses avec du savon blanc pour les rendre plus glissantes.

143. Les cartes morfilées. — Le jeu ayant été mélangé par un spectateur, vous pouvez de même séparer les cartes hautes des cartes basses, ou les rouges des noires, etc., en préparant ces cartes de la manière suivante :

Passez très légèrement sur l'une des grandes tranches des seize cartes hautes, par exemple, le tranchant d'un couteau, ce qui aura pour résultat d'abattre en chanfrein l'arête de la carte.

Vous n'aurez nulle peine, le jeu étant derrière vous, de reconnaître au toucher les cartes ayant subies cette préparation, et de les nommer au fur et à mesure, avant de les montrer.

(1) A l'aide de ces procédés, j'ai créé nombre de nouvelles expériences pouvant être présentées sans aucune étude spéciale ; je puis donner tous renseignements aux amateurs qui désireraient se documenter à ce sujet.

RÉSUMÉ DE LA PREMIÈRE PARTIE

	Pages
Préface	3
Introduction	5
Robert Houdin	7
Observations importantes	8
La présentation	9
La tenue	9
Les différentes positions du jeu	9
Les principes	9
La main	10

LISTE DES PROCÉDÉS PAR ORDRE NUMÉRIQUE.

Les faux mélanges (14 procédés).

1. Mélange « à l'éventail ».
2. Mélange « classificateur ».
3. Le même, obtenu par empalme et saut de coupe.
4. Mélange « à l'italienne ».
5. Mélange « classique ».
6. La carte choisie étant sur le jeu, la faire passer deuxième dessous par faux mélange. (A. G.)
7. Mélange « feuilleté ». (A. G.)
8. Mélange « aux petits paquets ».
9. Mélange « à l'éventail » (deuxième catégorie).
10. Mélange « aux trois sections ».
11. Mélange « aux sauts de coupe ». (A. G.)
12. Manière de faire retrouver deux, trois ou quatre cartes ensemble dans le jeu. (A. G.)
13. Mélange « à la queue d'aronde ».
14. Mélange alternatif.
15. Faux mélange par « abandons réels dessous et simulés dessus ».

Les sauts de coupe (9 procédés).

16. Saut de coupe « classique ».
17. Autre moyen d'exécution.
18. Le saut de coupe « invisible ».
19. Le saut de coupe « grec ».
20. La « bascule arrière ».
21. Le pousse sur la tranche du jeu.
22. La « double bascule ». (A. G.)
23. Le saut de coupe « américain ».
24. Entre le pousse et l'index.
25. La carte « à l'œil ».
26. Renverser le jeu.

Divers procédés permettant de remplacer le saut de coupe.

27. Dépôt du paquet supérieur, sous le paquet inférieur.
28. La « bascule modifiée ». (A. G.)
29. Saut de coupe « grec », modifié. (A. G.)
30. Passage du paquet supérieur sous la carte choisie.
31. Passage de la carte choisie à l'empalme.

Quelques procédés permettant d'annuler la coupe.

32. L'enjambage.
33. Le passe-coupe.
34. Le pont : par les grandes tranches.
35. — : par les petites et par les grandes tranches.

L'empalme.

36. Maintenu entre la base du pousse et l'auriculaire.
37. Maintenu entre la base du pousse et les phalanges des grands doigts.
38. La « pince avant ».

Différents procédés pour faire passer à l'empalme une ou plusieurs cartes placées sur le jeu.

39. Une seule carte.
40. Plusieurs cartes.
41. La « bascule avant ».

Pour enlever une ou plusieurs cartes de dessous le jeu.

42. Le saut de coupe « grec ».
43. La « bascule arrière ».

Le dépôt.

44. Le jeu vous est remis par un spectateur.
45. Le jeu est sur la table.

La carte forcée (10 procédés).

46. Le jeu en éventail (cartes immobiles).
47. Le jeu en éventail (cartes mobiles).
48. Le jeu étalé sur la table.
49. La carte glissée dessous.
50. La carte glissée dessus.
51. L'empalme.
52. Le repli. (A. G.)
53. L'éventail aux paquets. (A. G.)
54. Dessus ou dessous. (A. G.)
55. Sur la table. (A. G.)

La carte forcément pensée (8 procédés).

56. L'éventail.
57. En feuilletant le jeu.
58. Rayonnement ou accordéon.
59. Par retournement des cartes sur table.
60. Le repli. (A. G.)
61. Derrière le dos.
62. Les yeux révélateurs.
63. Divination par l'écriture. (A. G.)

Les métamorphoses (30 procédés).

64. Le filage dessous : sur la table.
65. — : dans la main d'un spectateur.
66. Le filage dessus : carte tenue par les petites tranches.
67. Le filage dessus : entre le pousse dessus et l'index dessous.
68. Index et médus.
69. Pincement entre la base du pousse et de l'index. (A. G.)
70. Entre l'index et l'auriculaire. (A. G.)
71. La carte sur table.
72. Sur le jeu.
73. Au milieu du jeu.
74. Abandon de la deuxième carte du jeu.
75. Empalme de la carte montrée aux spectateurs.
76. Les deux empalmes.
77. Empalmes et saut de coupe « classique ».
78. Empalmes et « bascule arrière ».
79. Empalmes et saut de coupe « grec ».
80. Dépôt de la carte placée à l'empalme.
81. La volte-face.
82. Passage dessus de la deuxième carte du jeu. (A. G.)
83. La « bascule arrière ».
84. Légère modification améliorant le procédé ci-dessus. (A. G.)
85. Le saut de coupe « grec ».
86. Exécution combinée des quatrième et cinquième procédés.
87. Saut de coupe « invisible modifié ». (A. G.)
88. Sens large du jeu. (A. G.)
89. Entre l'index et l'auriculaire. (A. G.)
90. Le pousse sur la tranche du jeu.
91. Saut de coupe « entre le pousse et l'index ».
92. Enlèvement au pli de la base du pousse.
93. Métamorphose au bout des doigts.

La « pince arrière ».

94. Tenue verticalement, sens longueur, par le coin inférieur.
95. Tenue verticalement, sens largeur.
96. Même disparition, exécutée des deux mains.

97. Même procédé appliqué à la disposition d'un éventail de cartes.
98. Tenue les doigts sur les tranches.
99. Le troisième procédé, exécuté des deux mains.
100. Deuxième procédé d'exécution. (A. G.)
101. Passages successifs de cartes, du bout des doigts à la « pince arrière » et réapparitions successives, etc.
102. Disparitions du bout des doigts et une à une, de plusieurs cartes et leur passage invisible sur le jeu.

Les réapparitions de cartes.

103. Premier procédé.
104. Deuxième procédé.
105. Passages successifs de plusieurs cartes, de la « pince arrière » au bout des doigts.
106. Passage invisible d'une carte du jeu à la « pince arrière ».

Le « double passage ».

107. Passage de la carte, de la « pince arrière » à la « pince avant ».
108. Retour de la carte, de la « pince avant » à la « pince arrière ».

Passage invisible d'une ou de plusieurs cartes, d'une main dans l'autre.

109. Passage de la carte de la « pince arrière » droite à la « pince avant » gauche.
110. Retour des cartes de la « pince avant » gauche à la « pince arrière » droite.
111. Passage de la carte de la « pince avant » droite à la « pince arrière » gauche.
112. Retour de la carte de la « pince arrière » gauche à la « pince avant » droite.
113. Le double retournement.
114. Passage de la carte de la « pince avant » à la fourche du pouce.

Utilisation de la « pince arrière » et du « double passage ».

115. Passage d'une carte à travers le bras.

116. Passage d'une carte à travers les genoux.
117. Disparition d'une carte du bout des doigts et retrouvée dans la poche.

Métamorphose d'une carte à l'aide du « double passage ».

118. L'enlevage direct à la « pince arrière ».
119. Enlevage de la carte arrière à la fourche du pouce. (A. G.)


Exercices de dextérité ou les « principes brillants ».

120. Rayonnement ou accordéon.
121. La carte lancée dans l'espace.
122. La carte au retro.
123. Sur l'avant-bras (sens largeur).
124. Sur l'avant-bras (sens longueur).
125. Etalage et retournement des cartes sur table, sens longueur.
126. Sur table (sens largeur).
127. L'élastique.
128. La cascade.
129. Sur les phalanges des doigts droits.
130. Vers les extrémités des doigts droits.
131. L'éventail magique.
132. Par écartement du pouce en sens inverse des autres doigts.
133. Echappement des cartes par la pression des doigts.
134. Entraînement des cartes par l'index droit.

Les cartes préparées.

135. Le classement du jeu.
136. Les cartes marquées.
137. Les cartes biseautées.
138. Cartes longues et cartes larges.
139. Cartes cornées.
140. Tarots irréguliers.
141. Cartes unicolores.
142. Cartes adhérentes et glissantes.
143. Les cartes morfilées.

Le Chemin du Succès



LES EXPÉRIENCES
LES PLUS FANTASTIQUES
LES PLUS CAPTIVANTES
LES PLUS MYSTÉRIEUSES
A LA PORTÉE DE TOUS

Par le
Professeur ANDRÉ GERVAIS

épuisée
Cette ~~curieuse~~ brochure, contenant **l'exposé détaillé** de
plus de **130 expériences**, est envoyée **franco par retour**
contre 1 fr. 25 en timbres-poste adressé au

"SUCCÈS POUR TOUS"

45-47, rue du Maréchal-Gallieni, Houilles (Seine-et-Oise)

DEUXIÈME PARTIE

LES EXPÉRIENCES ⁽¹⁾

Le succès d'une expérience dépend en grande partie de la façon dont elle est présentée.

Cela est si vrai que j'en ai vu exécuter qui n'avaient par elles-mêmes que bien peu de valeur, et qui, par l'habileté et l'intelligence de la présentation, produisaient malgré tout un grand étonnement parmi les spectateurs.

Les moyens employés étaient pourtant bien pauvres et je regrettais vraiment qu'un tel opérateur ne fût pas en possession d'une technique plus approfondie, qui lui aurait permis d'émervueillir son auditoire.

Les expériences de cartomagie doivent, pour obtenir le maximum de succès, ne pas être trop écourtées et pour cela former, si possible, un ensemble de plusieurs expériences présentées en une seule.

Ceci non seulement augmente considérablement l'effet produit sur les spectateurs, mais a en outre le grand avantage de rendre ces expériences encore plus mystérieuses, vu la diversité des procédés mis en œuvre.

Je donnerai d'ailleurs, dans ce chapitre, nombre d'exemples, qui vous donneront tout éclaircissement à ce sujet.

Je n'ai pas la prétention de décrire ici toutes les expériences qu'il est possible d'exécuter avec un jeu de cartes, parce que leur nombre est très élevé et, pour ainsi dire, illimité, car le véritable artiste est toujours à même de se créer des expériences absolument personnelles.

Je me cantonnerai, d'ailleurs, uniquement dans les expériences de dextérité et m'efforcerai de faire connaître celles d'entre elles ayant obtenues le plus grand succès, ainsi que les toutes dernières créations méritant d'être signalées.

Je me ferai également un plaisir de révéler, parmi les expériences que j'ai créées, celles basées uniquement sur l'adresse, réservant pour un autre supplément les expériences dues en partie à l'adresse des mains et aux combinaisons de l'esprit.

Des différentes expériences, permettant de faire réapparaître mystérieusement, sous les yeux des spectateurs, une ou plusieurs cartes choisies et mélangées dans le jeu.

Pour atteindre ce but et pouvoir ainsi produire la plus grande partie des expériences les plus intéressantes et les plus mystérieuses, il vous faut savoir exécuter :

1° Un saut de coupe ou l'un des procédés permettant de l'éviter afin de faire passer dessus ou dessous, suivant le cas, la ou les cartes choisies ;

2° Un faux mélange, pour bien prouver aux spectateurs que la ou les cartes choisies sont bien mélangées dans le jeu ;

3° L'enlevage, lorsque vous jugez préférable de donner le jeu à mêler à l'un des spectateurs.

S'il s'agit de plusieurs cartes devant être remises successivement dans le jeu par plusieurs spectateurs, il faut, après avoir fait passer dessus la première carte déposée au milieu du jeu, et exécuté un faux mélange, faire sauter la coupe (saut de coupe « classique »).

Mais, au moment où le paquet inférieur passe sur le paquet supérieur, enlevez-le comme si vous n'aviez eu, en réalité, que l'intention de séparer le jeu, pour faire déposer la seconde carte entre les deux moitiés.

La seconde carte est donc déposée sur la première.

Vous pouvez, dans ce même but, remplacer avantageusement le saut de coupe « classique » par le procédé 12 ; dans ce cas, pour faire passer dessus les cartes choisies, exécutez le saut de coupe d'une seule main (procédé 21), en tenant bien compte des observations afférentes à ce saut de coupe.

REMARQUES IMPORTANTES

Il ne vous est pas absolument nécessaire, à chaque dépôt de carte dans le jeu, d'exécuter un saut de coupe et un faux mélange ; vous pouvez simplement, après le dépôt de la carte choisie, refermer le jeu en maintenant la séparation d'entre les deux moitiés avec l'auriculaire, que ce soit à l'aide du saut de coupe « classique » ou du procédé 12.

Tout en distrayant l'assistance, faites placer la seconde carte sur la première, en donnant l'impression que vous ouvrez le jeu à un endroit différent, ce dont les spectateurs ne doutent pas, puisqu'ils ne peuvent supposer un seul instant que vous aviez conservé une séparation entre les deux paquets.

(1) A l'exclusion de toutes celles basées sur des combinaisons ou exigeant certains préparatifs.

Mais surtout, n'abusez pas de cette façon de procéder, qui doit être exécutée très adroitement et tout en causant pour distraire l'assistance.

Dans ce dernier cas, enlevez les cartes, et priez un des spectateurs de mêler le jeu.

Prenez bonne note de toutes ces explications et reportez-vous au besoin à la première partie de cet ouvrage.

Ceci me permettra d'abréger considérablement le texte concernant les expériences, en évitant de fastidieuses répétitions.

LES EXPÉRIENCES DE RÉAPPARITION POUR UNE SEULE CARTE

La carte est retrouvée dans le jeu au nombre indiqué.

Ce dénouement étonne toujours beaucoup et il existe de nombreux moyens pour arriver à produire ce résultat, et quelques-uns d'entre eux ont déjà été expliqués aux chapitres de la « carte forcée » et de la « carte pensée ».

Voici tout d'abord ces procédés, auxquels vous voudrez bien vous reporter pour les détails de l'exécution :

1° Carte glissée dessous (49).

2° Carte glissée dessus (50).

3° L'empalmage (51).

4° Renverser le jeu (26).

1. La carte choisie étant sur le jeu, renversez les cinq ou six premières cartes ; la carte choisie sera donc passée la première dessous.

Priez une personne de bien vouloir vous indiquer un nombre entre un et vingt, car vous devez conserver quelques cartes au-dessus de celles retournées figures dessus, afin qu'on ne puisse s'apercevoir du procédé que vous employez.

Supposons que le nombre indiqué soit douze.

Retirez onze cartes une à une du jeu en les déposant au fur et à mesure sur la table.

Invitez la personne qui a choisi la carte de bien vouloir la nommer et, allongeant le bras pour la prier de souffler sur le jeu, vous le renversez (procédé 26), mouvement devenu absolument invisible grâce au déplacement du bras.

La carte choisie est ainsi passée dessus et paraît être vraiment la douzième carte ; vous la retournez pour la montrer aux spectateurs.

Profitez de l'étonnement général pour rétablir, par un saut de coupe, le jeu dans son état normal.

2. Entre le pouce dessus et l'index dessous (67). — Ce cinquième moyen est identique comme principe au procédé 67, mais, dans ce cas, la carte choisie étant la première de dessus le jeu, il s'agit de filer cette carte, c'est-à-dire de prendre la seconde, en donnant l'illusion que c'est de la première que vous vous emparez.

Pour cela, faites déborder les deux premières cartes avec le pouce gauche, celle de dessus dépassant légèrement la deuxième, et les saisissant toutes deux entre le pouce dessus et l'index droits dessous, imprimez-leur un mouvement inverse de glissement ; c'est-à-dire repoussez la première carte avec le pouce et attirez la seconde avec l'index.

Continuez ainsi jusqu'à ce que vous arriviez au numéro d'ordre indiqué par le spectateur.

Laissez alors la carte choisie sur le jeu et faites-la nommer avant de la montrer.

3. Le dépôt du jeu. — C'est le procédé le plus simple ; la carte choisie étant sur le jeu, déposez celui-ci dans un chapeau, dans un mouchoir, dans votre poche ou dans celle d'un spectateur.

Demandez alors l'indication d'un nombre, soit douze par exemple ; ôtez alors onze cartes, en les prenant une à une à partir du dessous du jeu.

Avant de sortir la douzième, que vous prendrez dessus, faites-la nommer et présentez-la aux spectateurs.

4. Carte non placée à l'avance dans le jeu. — Sous prétexte de prouver que la carte choisie ne se trouve pas déjà au numéro d'ordre qui vient de vous être indiqué, comptez les cartes en les prenant une à une sur le jeu et en les déposant au fur et à mesure sur la table.

Si le nombre indiqué est quinze, retournez la quinzième et demandez si cette carte est la carte choisie.

Sur la réponse négative qui vous est faite, déposez-la sur les quatorze cartes et remplacez ce paquet sur le jeu en disant : « Ceci pour vous prouver que la carte choisie n'était pas placée à l'avance dans le jeu. »

« C'est maintenant, ajoutez-vous, que je vais la faire passer au rang qui vient de m'être indiqué. »

Faites craquer le jeu ou faites quelques mouvements suspects et annoncez que la carte choisie est maintenant passée la quinzième.

Remettez celui-ci à l'un des spectateurs en l'invitant à compter les cartes jusqu'à la quatorzième ; faites nommer la carte choisie avant de laisser retourner la quinzième.

Il est facile de comprendre qu'en prenant une à une sur le jeu les quinze premières cartes et en les déposant au fur et à mesure sur la table, la première de dessus le jeu soit de cette façon passée la quinzième.

5. **L'erreur justifiée.** — Lorsque le numéro d'ordre fixé par un spectateur vous est annoncé soit, par exemple, quinze, comptez les cartes en les prenant une à une sur le jeu et en les déposant de même sur la table.

Retournez la quinzième comme étant la carte choisie, et, sur la remarque qui vous est faite que ce n'est pas celle choisie, feignez beaucoup d'embarras et dites que vous ne comprenez pas ce qui s'est passé, que sans doute vous avez dû vous tromper en comptant les cartes.

Priez un spectateur de les compter lui-même une à une jusqu'à la quatorzième ; invitez alors la personne qui a choisi la carte de la nommer et faites-la retourner.

6. **La septième du jeu.** — Ce procédé surprend davantage les spectateurs en ce sens qu'ayant abandonné le jeu sur la table, vous priez une personne de bien vouloir vous indiquer immédiatement un chiffre entre un et dix.

Il y a huit chances sur dix pour que le chiffre indiqué soit : sept, à condition toutefois que la réponse soit faite aussi rapidement que la demande, c'est-à-dire afin que la personne à qui vous vous êtes adressé n'ait pas le temps de réflexion nécessaire et annonce le premier chiffre qui lui vient à l'idée : soit sept.

Pourquoi ?

Parce qu'instinctivement les premiers et derniers chiffres ne sont que très rarement nommés, et qu'entre les trois chiffres, cinq, six et sept, ce dernier a presque toujours la préférence.

Faites quelques essais et vous serez surpris du résultat.

Pour faire passer la carte choisie la septième du jeu, exécutez de préférence le procédé 3 ; vous obtiendrez le même résultat par le faux mélange n° 2.

Invitez alors une personne à s'emparer du jeu, à enlever une à une les six premières cartes.

Faites nommer la carte qui a été choisie et retourner celle de dessus le jeu, qui est donc la septième.

1° Il peut arriver que le chiffre sept ne soit pas celui qui est désigné ; si le chiffre six vous est indiqué, la réussite de l'expérience est également complète, car vous n'aviez pas annoncé d'avance le but de votre expérience.

Dites alors : « M... vient de me donner le chiffre six », et, vous adressant à la personne qui tient le jeu, vous l'invitez à ôter les six premières cartes de dessus.

Priez la personne qui a choisi la carte de bien vouloir la nommer à haute voix et annoncez que la carte choisie se trouve maintenant sur le jeu, ce que fait constater la personne qui l'a en main.

2° Si le chiffre choisi est autre que six ou sept, il vous faudra reprendre le jeu, exécuter un saut de coupe pour faire passer soit dessus, soit dessous, le nombre de cartes nécessaire pour que la carte choisie soit septième à compter du dessus du jeu.

Remettez alors celui-ci à l'un des spectateurs, afin qu'il puisse opérer comme je l'ai expliqué précédemment.

Il est évident que, dans ce cas, l'effet recherché se trouve sensiblement amoindri.

7. **Passage dessus, par saut de coupe, d'un certain nombre de cartes prises dessous.** — La carte choisie étant, comme à l'habitude, passée sur le jeu, tenez celui-ci des deux mains, comme dans le saut de coupe « classique ».

Pressez fortement le jeu avec les doigts droits, de telle façon que le dos des cartes soit bombé, le pouce s'appuyant dans ce but sur le coin intérieur gauche et vers le bas des cartes.

Relâchez la pression du pouce, afin que les cartes inférieures du jeu puissent s'échapper une à une dans la main gauche, et de telle manière qu'il vous soit possible de les compter.

Pendant que vous comptez les premières cartes, invitez un spectateur de bien vouloir vous indiquer un nombre ; séparez alors le nombre de cartes qui vous est indiqué moins une, et intercalez l'auriculaire entre ces cartes et le restant du jeu.

Il ne vous reste plus qu'à exécuter le saut de coupe pour les faire passer dessus, et à remettre le jeu à l'un des spectateurs.

Ce procédé, pour être exécuté rapidement, exige une certaine dextérité.

8. **La carte choisie prise dessous.** (A. G.). — J'ai souvent exécuté ce procédé, qui est une illusion d'optique, la carte choisie, bien que prise sous le jeu, paraissant réellement, par ce moyen, tirée de dessus comme les autres cartes.

Pour obtenir ce résultat, tenez le jeu horizontalement par les grandes tranches et figures dessous, entre l'extrémité du pouce au milieu de la grande tranche droite, et les extrémités des autres doigts sur la grande tranche gauche.

Après avoir demandé et reçu l'indication d'un nombre, comptez les cartes en les prenant une à une à partir du dessus du jeu de la manière suivante :

Le pouce droit se pose sur le dos de la première carte de dessus, les autres doigts droits sur la figure de la dernière carte de dessous.

Le pouce fait déborder la première carte pour s'en emparer avec l'aide des autres doigts et dépose cette carte sur la table en comptant un ; continuez ainsi jusqu'au nombre indiqué moins un, et tirez rapidement, comme vous l'aviez fait pour les cartes précédentes, la carte choisie qui se trouve sous le jeu, contrairement aux autres procédés.

Si ce mouvement est bien exécuté, il doit être absolument semblable à la prise d'une carte dessous, le pouce devant exécuter naturellement les mêmes mouvements que pour la prise des autres cartes.

Posez la carte choisie un peu à l'écart du paquet formé par les autres cartes, c'est-à-dire bien en évidence, et faites-la nommer avant de la faire retourner.

Il est quelquefois nécessaire d'humecter le pouce pour faciliter la prise des cartes.

Nota. — La main tenant les cartes doit être suffisamment basse pour ne pas laisser apercevoir quelle est la carte de dessous, le jeu devant naturellement rester dans une position telle qu'il soit toujours parfaitement visible pour tous les spectateurs.

9. Réapparition de la carte choisie, au bout des doigts. — Lorsque la carte choisie est revenue sur le jeu, faites-la passer à l'empalme et remettez les cartes à l'un des spectateurs, en l'invitant à les mêler.

En vous retirant un peu à l'écart, profitez de ce que votre main est cachée pour faire passer la carte empalme à la « pince arrière » (pour cela, faites-la d'abord passer à la « pince avant » en vous aidant du pouce).

Pendant que le spectateur exécute le mélange des cartes, apostrophiez-le en ces termes : « Monsieur, je crois nécessaire de vous faire savoir que vous battrez en vain les cartes ; celle choisie se séparera toujours des autres pour venir se jeter entre mes doigts. »

En disant ceci, élevez la main, paume vers les spectateurs, et faites réapparaître cette carte au bout des doigts (procédé 104).

Si vous connaissez à fond l'exécution du « double passage », vous avez eu soin, pendant que vous prononciez les quelques paroles précédentes, de faire voir le dos et l'intérieur de votre main, avant d'exécuter la réapparition ; ceci augmentera beaucoup l'effet produit sur les spectateurs.

10. La carte choisie attrapée au vol. — Ayant fait passer comme précédemment la carte choisie à la « pince arrière », tenez-vous le côté gauche du corps vers les spectateurs, le bras droit légèrement tendu, la main grande ouverte, paume en avant.

Priez la personne qui tient le jeu d'en étaler les cartes en éventail et de le jeter ainsi au-dessus de votre tête, ce qui provoque une véritable pluie de cartes au travers de laquelle vous étendez le bras, en saisissant soi-disant au vol la carte choisie.

Exécutez dans ce cas le procédé 103, la carte se trouvant ainsi plus solidement maintenue, au moment de l'exécution de la réapparition, et ne risquant pas d'être entraînée par la chute des autres cartes.

Cette expérience, exécutée à l'aide de la « pince arrière », est de beaucoup préférable à la méthode habituelle qui est l'empalme, car les spectateurs, voyant l'intérieur de la main vide, et ne pouvant se douter qu'une carte puisse être tenue au dos de la main, sont donc absolument persuadés que vous l'avez vraiment attrapée au vol.

11. La carte choisie, restant seule entre les doigts du spectateur. — La carte choisie étant, après le faux mélange, restée sur le jeu, faites remarquer qu'elle n'est pas dessus en enlevant les deux premières cartes à la fois (procédé 72) ; les spectateurs ne voient donc que la deuxième carte du jeu.

Faites voir en le retournant figures dessus, que la carte de dessous n'est pas non plus celle choisie et placez-le ainsi entre les doigts d'un spectateur, en tenant bien compte des observations suivantes :

Priez ce spectateur d'ouvrir la main paume dessus ; posez l'un des petits côtés du jeu sur les phalanges des grands doigts, et faites placer le pouce côté figures, au milieu et au bord de ce même petit côté ; recommandez-lui de maintenir fortement le jeu entre ses doigts.

De la main droite, frappez d'un coup sec le petit côté opposé à celui maintenu par le spectateur ; toutes les cartes tomberont sur la table ou à terre, sauf, toutefois, la carte choisie, qui se trouvera retenue par l'adhérence des doigts, et réapparaîtra ainsi mystérieusement sous les yeux étonnés des assistants.

J'ai vu présenter cette expérience de diverses manières, mais j'ai adopté le procédé que je viens de vous expliquer, et qui me paraît de beaucoup préférable à celui qui consiste entre autre à frapper vous-même le jeu tenu entre vos doigts.

12. Sous le col du veston. — La carte choisie étant passée sur le jeu, priez un spectateur de bien vouloir s'approcher près de vous.

Empalmez alors cette carte et remettez le jeu à votre partenaire, en le priant de bien vouloir se placer face à la société (en prononçant ces paroles, prenez-le sous les bras pour le faire se placer dans la position annoncée) et, ajoutez aussitôt : « Levez franchement la tête » (la main gauche se place sous le menton et la main droite derrière la tête pour qu'elle se renverse en arrière), car c'est au plafond que vous allez voir apparaître la carte choisie. »

Cette petite mise en scène a eu pour but de vous permettre, en passant la main droite derrière la tête du spectateur, de placer la carte choisie sous le col de son veston, le déplacement de cette main paraissant absolument naturel par les faits et gestes énoncés plus haut.

Le spectateur, après quelques instants, vous annonce alors qu'il ne voit absolument rien...

« Peut-être n'êtes-vous pas bien placé ; retournez-vous et vous apercevrez certainement la carte choisie. »

Le spectateur se retourne et des éclats de rire fusent de toutes parts : la carte choisie apparaît, maintenue sous le col du veston.

13. Le jeu dans le verre. — Prenez un fil de soie noire aussi fin que possible et d'une longueur de cinquante centimètres environ.

Attachez l'une des extrémités de ce fil à la boutonnière inférieure de votre gilet, et enroulez l'autre extrémité autour d'une minuscule boulette de cire à parquet, que vous ramollissez en la pressant entre vos doigts.

Appliquez cette boulette de cire contre le bas de la doublure de votre gilet, côté droit ou gauche, et de telle façon que le fil soit suffisamment tendu et ne puisse être accroché.

Nul ne peut soupçonner ces préparatifs, ce fil étant absolument invisible, même à très faible distance.

Au moment de passer à l'exécution, emparez-vous de la boulette de cire en l'écrasant entre l'ongle et l'extrémité du médius, et des deux mains, étalez aussitôt le jeu en éventail pour faire choisir une carte.

Faites replacer cette carte dans le jeu, exécutez un saut de coupe, puis un faux mélange pour laisser finalement dessus la carte choisie.

« Je vais déposer, dites-vous, ce jeu de cartes dans le verre qui est ici sur la table. »

Et profitez de ce que, pendant ce déplacement, vous tournez le dos aux spectateurs, pour fixer la boulette de cire sur le dos et au milieu de l'un des petits côtés de la carte.

Glissez le jeu dans le verre, que vous placez bien en vue des spectateurs, la boulette de cire devant naturellement se trouver vers la partie inférieure des cartes.

Éloignez-vous légèrement de la table ; la carte choisie sortira lentement du jeu et sautera hors du verre lorsque vous ferez un brusque écart en arrière pour ordonner à la carte de sortir.

Prenez-la et enlevez la boulette de cire, tout en vous rapprochant des spectateurs pour donner cette carte à examiner.

14. Retrouvée à l'endroit du jeu désigné par un spectateur. (A. G.) — Dans ce procédé, la carte choisie doit être finalement laissée sous le jeu.

Exécutez alors le Repli (procédé 52).

Tenez le paquet ainsi formé franchement au-dessus des autres cartes et faites nommer la carte choisie.

Faites alors constater que celle-ci se trouve sous le paquet de cartes que vous avez enlevé du jeu, selon la volonté de l'un des spectateurs.

15. La carte qui se retourne. — La carte choisie étant passée dessus, tenez le jeu des deux mains, comme dans le saut de coupe « classique ».

Sous le couvert de la main droite qui cache le jeu, le pouce gauche fait déborder, d'environ la moitié de sa largeur, la carte choisie vers la droite.

La main droite s'empare alors du jeu en le tenant horizontalement par les petits côtés, à trente ou quarante centimètres au-dessus de la table ; laissez-le tomber ou lancez-le franchement et bien à plat.

Dans cette chute, la partie de la carte dépassant le jeu se trouvera repoussée par la pression de l'air et se retournera figure dessus.

Il vous sera nécessaire de faire de nombreux essais pour évaluer exactement la hauteur à laquelle vous devrez l'élever au-dessus de la table, hauteur qui variera, suivant que vous le laisserez tomber ou que vous le lancerez.

16. La carte au plafond. — Vous pouvez répéter la précédente expérience « La carte qui se retourne, sous cette nouvelle forme », la carte choisie étant cette fois retrouvée collée au plafond.

« Ce n'est pas étonnant, dites-vous, car la première fois, j'avais eu soin de laisser la main droite au-dessus du jeu, empêchant ainsi la carte choisie de prendre son essor. »

Faites secrètement à l'avance la petite préparation suivante :

Mettez dans votre bouche un morceau de gomme arabique, avec lequel vous humectez le dos d'une carte identique à celle dont vous allez vous servir pour votre expérience ; ou bien employez pour cela une petite boulette de cire à parquet.

Placez cette carte sur l'extrémité d'un bâton, ou par tout autre moyen, appuyez-la à plat contre le plafond pour l'y fixer.

Forcez une carte semblable, à l'aide d'un des nombreux procédés expliqués au chapitre de la « carte forcée ».

Faites-la replacer dans le jeu, exécutez un saut de coupe, un faux mélange pour faire passer la carte choisie deuxième dessus.

Laissez tomber le jeu bien à plat sur la table, en évitant cette fois que la carte de dessus ne se trouve le moins déplaçée, et ayant soin d'écarter vivement votre main pour justifier les paroles énoncées plus haut, et faites semblant de suivre la carte des yeux pour donner plus de réalité à vos affirmations.

Empalmez finalement la deuxième carte pour donner le jeu à vérifier.

17. La carte au mur. — Le jeu est lancé contre le mur ; toutes les cartes tombent à terre, excepté celle choisie qui y reste fixée comme par enchantement.

Il suffit, comme pour la carte au plafond, d'humecter avec de la gomme arabique le dos de la carte choisie, que vous avez fait passer à cet effet sur le jeu, et de lancer celui-ci bien à plat contre le mur, pour que cette carte apparaisse sous les yeux des spectateurs.

18. La carte clouée. — C'est toujours le même principe, mais vous utilisez cette fois une petite pointe à large tête appelée semence, que vous enfoncez au milieu de la figure de la carte choisie, afin que la pointe ressorte complètement du côté du dos.

Faites cette opération au moment où, invitant les spectateurs à porter leur attention sur le mur qui leur fait face, vous leur tournez le dos pour vous préparer à lancer le jeu contre le mur.

Lancez violemment le jeu et bien à plat et la carte y restera clouée.

19. Le couteau enchanté. — Une carte est sortie du jeu avec la pointe d'un couteau et cette carte est précisément celle choisie.

La carte choisie étant passée sur le jeu, empalmez-la pour donner le jeu à mêler.

Emparez-vous d'un couteau que vous donnez à vérifier ; reprenez le jeu sur lequel vous déposez la carte choisie tenue à l'empalme.

Faites sauter la coupe en conservant avec l'auriculaire l'intervalle entre les deux paquets.

Pliez qu'on vous rende le couteau avec la pointe duquel vous poussez la carte choisie afin de lui faire dépasser le jeu d'environ deux centimètres (1).

Ceci, dites-vous, afin de m'éviter de toucher cette carte avec les doigts.

Feignez naturellement de repousser avec la pointe de votre couteau, celle qui se présente au hasard.

Dites que vous ignorez quelle est cette carte, mais qu'il faut, pour que votre expérience réussisse, que ce soit précisément celle choisie.

Faites-la nommer et priez un autre spectateur de la sortir lui-même du jeu.

20. La carte dans la poche. — Une carte choisie et mêlée dans le jeu est retrouvée dans votre poche ou dans celle d'un spectateur.

Il est évident que, dans ce cas, il est préférable de donner le jeu à mêler pour ôter tout soupçon, après avoir, bien entendu, empalmé la carte choisie qui se trouvait sur le dessus.

Voici les différentes manières pour obtenir ce résultat :

Premier moyen. — « Je crois, dites-vous en vous adressant à la personne qui mêle le jeu, qu'il est inutile que vous le battiez plus longtemps, car la carte choisie s'est déjà précipitée hors du jeu pour venir atterrir dans une de mes poches. »

En disant cela, vous fouillez dans une des poches intérieures de votre vêtement et en sortez la carte choisie que vous tenez au bout des doigts, dos de cette carte face aux spectateurs ; faites-la nommer avant de la montrer.

Vous pouvez aussi la sortir de la poche intérieure du vêtement d'un spectateur, votre main devant naturellement se placer de telle façon que la carte empalmée ne puisse être aperçue, au moment où vous plongez la main dans la poche ; ceci demande un peu d'étude pour être correctement exécuté.

21. Deuxième moyen. — Reprenant de la main gauche le jeu que vous aviez donné à mêler, couvrez-le de la main droite en abandonnant dessus la carte empalmée.

Invitez alors un autre spectateur à glisser le jeu dans une de ses poches.

Faites alors nommer la carte choisie et vous n'aurez nulle peine à la sortir de la poche du spectateur.

22. Troisième moyen. — Ce procédé diffère complètement des autres en ce sens que la carte choisie est, à l'insu du spectateur, placée à l'avance dans sa poche.

Pour obtenir ce résultat, voici comment il faut procéder.

Demandez au spectateur qui vous prête son concours : « Dans quelle poche désirez-vous que passe la carte choisie ? » Et dès que vous avez reçu réponse, vous ajoutez : « Dois-je l'y faire passer visiblement ou invisiblement ? »

Le spectateur interpellé répondra toujours « visiblement ».

« Je vais vous démontrer à l'instant qu'il n'y a rien de plus facile ; vous voyez maintenant que la carte choisie est passée visiblement dans votre poche. »

En disant cela, vous avez placé le jeu dans la poche désignée par votre partenaire et sans le lâcher, vous avez repoussé rapidement la carte de dessus pour l'y abandonner.

Vous retirez ensuite le jeu en disant : « Ce serait vraiment trop facile et tout le monde pourrait en faire autant ; cette fois, je vais vous montrer beaucoup plus fort ! »

Priez le spectateur de tenir ses deux mains verticalement et doigts en l'air et de serrer le jeu que vous placez à plat entre ses deux paumes (ceci pour éviter que sa curiosité trop tôt éveillée puisse nuire à votre expérience).

Annoncez alors que vous allez faire passer la carte choisie cette fois « invisiblement » dans la poche qui vient de vous être désignée.

Faites quelques passes mystérieuses ou faites craquer le jeu en disant : « La carte choisie est certainement arrivée à destination. »

Invitez la personne qui l'a choisie de bien vouloir la nommer et priez celle qui tient le jeu de faire constater à la société que la carte est bien arrivée à domicile.

D'où stupéfaction générale.

23. Les deux cartes choisies. — Deux cartes sont librement choisies, l'une dans un jeu étalé sur la table figures dessous, l'autre dans un second jeu que vous présentez en éventail.

Ces deux cartes, bien que secrètement choisies, sont identiques, au grand étonnement des spectateurs.

Présentez un premier jeu en éventail et étalez-le figures dessous sur la table, en exécutant le procédé 48.

Avant d'étaler ce jeu, priez l'un des spectateurs de bien vouloir s'approcher de votre table et placez-vous face à ce spectateur, de façon à pouvoir observer si la carte qui sera prise dans la rangée est bien celle que vous voulez forcer (je suppose que ce soit le roi de cœur).

Priez donc cette personne de sortir de la rangée une carte au hasard et de la laisser sur la table sans la retourner, afin que personne ne puisse la connaître.

Prenez un second jeu dans la main droite, tenez-le verticalement, pouce côté figures, celles-ci vers les spectateurs, et faites défiler les cartes une à une en les poussant dans la main gauche, afin de montrer à tous que ce jeu est ordinaire.

C'est en réalité pour vous permettre, dès que vous apercevez le roi de cœur, de glisser l'auriculaire sur le dos de cette carte, le jeu se trouvant ainsi séparé en deux parties à cet endroit.

Retournez le jeu dos dessus, les mains devant se trouver dans la position voulue pour l'exécution du saut de coupe « classique » (procédé 16).

(1) A ce moment, l'auriculaire reprend sa place auprès des autres doigts et nul n'a pu se douter que le jeu était séparé. (Voir observations au saut de coupe « classique ».)

Par ce moyen, faites passer le roi de cœur dessus et exécutez un faux mélange (procédé 5), qui ramène cette carte sous le jeu.

Forcez-la à un deuxième spectateur en invitant celui-ci à tenir son choix secret (de préférence procédé 47).

Adressez-vous alors à l'assistance à peu près en ces termes : « Mesdames, messieurs, une première carte a été sortie du jeu qui est sur la table, une seconde a été extraite du jeu que je tiens en main.

« Je veux que la première carte choisie soit la même que celle qui vient d'être choisie dans le second jeu. M... veuillez, je vous prie, nommer la carte que vous avez en main.

« Maintenant, je retourne celle qui est sur la table qui est aussi un roi de cœur. »

Nota. — Vous pourriez forcer la première carte par un autre procédé que celui que j'ai indiqué, mais celui-ci produit un étonnement beaucoup plus grand parmi les spectateurs, puisque vous ne touchez plus au jeu qui reste sur la table, et que pour tous les spectateurs, personne ne peut connaître la carte qui a été sortie de la rangée.

LES CARTES PASSE-PARTOUT

24. La carte au chapeau. — Le jeu étant placé contre le dessous d'un chapeau, la carte choisie et mêlée dans le jeu passe à l'intérieur.

Empruntez parmi la société un chapeau melon ou un haut de forme, que vous déposez bien en vue sur la table.

Faites choisir une carte que vous faites remettre dans le jeu, saut de coupe, empalme de cette carte et remise du jeu à l'un des spectateurs, en le priant de mêler les cartes.

Pendant ce temps, emparez-vous du chapeau que vous prenez de la main gauche ouverture dessous, pour le passer ouverture dessus dans la main droite, les grands doigts sur le cuir, le pouce sur le bord extérieur ; la carte placée à l'empalme ne peut être aperçue, le dos de la main faisant face aux spectateurs.

Demandez le jeu que vous aviez donné à mêler et prenez-le de la main droite en passant le chapeau à la main gauche ; ceci permet de libérer la carte qui tombe au fond.

Tenez ce chapeau à une certaine hauteur et remettez-le à l'un des spectateurs en le priant de le tenir de même, afin que chacun puisse en voir le dessous.

C'est un prétexte pour éviter que votre aide n'ait la curiosité de regarder à l'intérieur.

Placez le jeu tout contre le fond ; faites craquer les cartes en annonçant que celle choisie vient de traverser le chapeau.

Faites-la nommer et priez la personne qui le tient de bien vouloir le renverser.

La carte choisie tombe à terre devant tous les spectateurs stupéfaits.

25. Le chapeau sur la tête. (A. G.) — J'ai quelquefois exécuté l'expérience précédente en la présentant d'une manière tout à fait originale, et qui étonnait davantage les spectateurs.

Voici cette nouvelle manière de procéder :

Ajoutez à un jeu une trente-troisième carte, par exemple un roi de cœur, dont le dos soit naturellement identique aux autres cartes.

Placez ces deux rois de cœur sur le jeu et pendant que vous mêlez les cartes sans déranger celles de dessus, priez un spectateur de vous prêter un chapeau ; ne choisissez bien entendu qu'un chapeau rigide, melon ou haut de forme que vous déposez bien en évidence sur la table ; invitez ce spectateur à venir vous prêter son concours.

Placez-le face à l'assistance et déposez ensuite le jeu près du chapeau, mais en conservant à l'empalme un des rois de cœur.

De la main gauche, emparez-vous du chapeau pour en faire voir l'intérieur, passez-le, renversé, à la main droite qui, avant de s'en saisir, fait passer le roi de cœur à la « pince avant ».

Cette carte, dans cette position, peut facilement être glissée sous le cuir du chapeau qui est maintenu aussitôt entre les grands doigts à l'intérieur et le pouce sur le bord extérieur ; ces deux mouvements sont pour ainsi dire exécutés dans le même temps.

Reprenez le chapeau de la main gauche en le conservant ouverture en bas et adressez-vous à son propriétaire en ces termes : « Monsieur, permettez que je le pose moi-même sur votre tête, afin que, n'y touchant pas, vous ne puissiez passer pour être mon compère. »

Prenant alors le jeu qui est sur la table, adressez-vous à l'un des spectateurs en disant : « M... veuillez choisir une carte dans ce jeu, celle qu'il vous plaira. »

Pendant votre déplacement, vous avez fait sauter la coupe (procédé 16) afin de faire passer le roi de cœur au milieu du jeu et forcez cette carte selon le procédé 47, qui est tout indiqué ; ou, si vous le préférez, en exécutant l'un des nombreux procédés expliqués au chapitre de la « carte désignée ».

Dans ce dernier cas, faites prendre cette carte par la personne qui a indiqué un nombre.

Faites replacer la carte forcée, soit en l'espèce le roi de cœur, au milieu du jeu, et après saut de coupe, empalmez-la.

Approchez-vous alors d'un guéridon ou d'une petite table placée un peu à l'écart pour prendre un mouchoir placé derrière un objet quelconque ; ceci est un prétexte, car, en prenant ce mouchoir, vous abandonnez le roi de cœur derrière cet objet.

Enveloppez le jeu dans le mouchoir, dont vous faites tenir les extrémités par votre assistant.

A travers le mouchoir, saisissez le jeu par les petites tranches, faites-le craquer et annoncez que la carte choisie est passée sous le chapeau.

Faites-la nommer avant de prier un spectateur de le lever lui-même pour faire constater que le roi de cœur est bien arrivé à destination.

26. La carte passant à travers un chapeau. — Ayez dans un jeu une carte répétée deux fois, et placez-les à l'avance dessus ; supposons que ce soit deux dames de cœur.

Exécutez un faux mélange qui ne dérange pas ces deux cartes, dont vous vous emparez ensuite en montrant celle visible comme si elle était seule (voyez procédé 72).

Exécutez le troisième procédé de disparition (procédé 98) et ne faites réapparaître qu'une seule carte (procédé 105) que vous prenez de la main gauche.

De la main droite, emparez-vous d'un chapeau melon ou haut de forme, que vous aviez placé à l'avance sur votre table, et passez alors à l'exécution de votre expérience, en vous tenant le côté gauche vers le public.

Le chapeau doit être tenu l'ouverture en haut, et de telle façon que les doigts de la main soient cachés par lui (à l'exception du pouce qui est sur le bord intérieur) afin que la carte placée à la « pince arrière » ne puisse être aperçue.

Laissez tomber dans le chapeau la carte que vous teniez dans la main gauche, et lâchez aussitôt après, celle tenue à la « pince arrière » droite.

Pour les spectateurs, la carte que vous avez jetée dans le chapeau a traversé celui-ci et est tombée à terre.

Passez le chapeau à la main gauche pour ramasser de la main droite la carte tombée à terre. Tenez le chapeau suffisamment haut et faites le geste de la faire passer cette fois à travers le fond ; cette carte disparaît à la « pince arrière » (procédé 95) pendant que, retournant le chapeau, la carte qui s'y trouvait tombe à terre.

Vous pouvez répéter une ou deux fois cet exercice et, pour terminer, reprenez votre chapeau de la main droite en le tenant avec les grands doigts à l'intérieur et le pouce sur le bord extérieur, ouverture en bas.

Pendant que vous passez le chapeau à la main droite, et à l'abri de celui-ci, vous avez fait passer la carte de la « pince arrière » droite à la « pince avant » et l'avez glissée sous le cuir où elle se trouve maintenue.

Déposez alors ce chapeau sur la table, de laquelle vous vous tenez éloigné.

Ramassez la carte restée à terre et faites-la disparaître à la « pince arrière » droite, en la lançant dans la direction du chapeau (procédé 95), ou mieux en exécutant la disparition des deux mains (procédé 99), la main gauche lançant ensuite la carte qu'elle est censée tenir, pour la faire passer soi-disant à distance dans le chapeau.

27. Passages invisibles de cartes d'un chapeau dans l'autre. — Deux chapeaux étant placés aux deux extrémités d'une table, placez dans l'un les quatre dames, dans l'autre les quatre rois.

A votre commandement, les dames et les rois se trouvent réunis dans le chapeau qui vous est désigné.

Empruntez deux chapeaux et placez chacun d'eux aux deux extrémités de votre table, ouverture dessus.

Prenez dans un jeu les quatre rois et les quatre dames, que vous étalez en un large éventail dans votre main gauche, en tenant ces cartes verticalement face aux spectateurs.

De la main droite, prenez un des rois en disant : « Je prends un roi que je dépose dans ce chapeau » ; faites le simulacre de l'y placer, mais amenez-le à la « pince arrière » (procédé 95).

Sortant du chapeau la main grande ouverte et paume en avant, prenez une des dames tenues dans la main gauche et dites : « Je prends une dame et la dépose dans ce second chapeau » ; vous l'y déposez réellement en y abandonnant également le roi tenu à la « pince arrière ».

Exécutez la même manœuvre jusqu'à épuisement des cartes, en faisant chaque fois passer un roi à la « pince arrière » et en l'abandonnant dans le second chapeau où les huit cartes se trouvent réunies, bien que les spectateurs soient absolument persuadés que les rois et les dames sont forcément séparés.

Demandez à l'un des spectateurs de bien vouloir vous désigner l'un des deux chapeaux. S'il choisit le chapeau vide, dites-lui : « Vous choisissez le chapeau, que voici et me laissez celui-là (vous les désignez du doigt à tour de rôle) ; c'est donc dans ce chapeau (celui où sont les huit cartes) qu'il me faut réunir les rois et les dames. »

S'il choisit le chapeau où sont les huit cartes, vous dites : « C'est donc dans ce chapeau que M... vient de me désigner, qu'il s'agit de faire passer les rois qui se trouvent dans l'autre. »

Étant à quelques pas du chapeau vide, faites le simulacre de prendre un roi au travers en fermant la main comme pour l'emprisonner, et ouvrez-la ensuite pour lancer cette carte-fantôme dans l'autre chapeau.

Renouvelez ce geste trois fois en disant : « J'envoie le deuxième roi, j'envoie le troisième, etc. »

Invitez l'un des spectateurs à faire constater à toute la société que les rois se trouvent maintenant en galante compagnie.

28. La carte traversant le jeu. — Une carte étant choisie est déposée sur la table.

Jetez le jeu sur cette carte ; celle-ci le traversera et se retournera figure dessus.

Invitez la personne qui a choisi une carte de vous la remettre ; montrez cette carte à tous les spectateurs et déposez-la sur la table figure dessous, après avoir exécuté le filage dessus (procédés 66, 67 ou 68).

La carte choisie étant, par ce filage passée sur le jeu, terminez cette expérience par « la carte qui se retourne » (expérience 15).

29. La carte traversant la table (premier procédé). — La carte choisie étant finalement sur le jeu, déposez celui-ci sur la table, figures dessous.

Invitez un spectateur à s'approcher de votre table, de telle façon qu'il se tienne à votre gauche et face à l'assistance.

Priez-le de bien vouloir couvrir le jeu de ses deux mains, et, pendant ce temps, humectez légèrement le dos de votre main droite.

« Non, pas comme cela », dites-vous, et, sous prétexte de lui montrer comment il faut couvrir le jeu, placez le dos de votre main droite contre la carte choisie et le dos de la main gauche contre la paume droite.

Après une légère pression, retirez vos mains pour que la personne agisse de même, mais en les écartant, vous avez enlevé de dessus le jeu la carte choisie qui est restée collée au dos de la main droite ; vous avez soin, bien entendu, en écartant cette main, de le faire la paume en avant.

Passez les deux mains aussitôt sous la table, pendant que vous priez la personne d'appuyer fortement sur le jeu : « Arrêtez, je vous prie, car vous allez faire passer tout le jeu à travers la table » et, ce disant, vous sortez de dessous la carte choisie, sans en montrer la figure.

Faites-la nommer avant de la montrer.

30. La carte traversant la table (deuxième procédé). (A. G.) — Prenez dans un autre jeu une carte dont le dos soit identique à celle dont vous allez vous servir : supposons que ce soit la dame de cœur.

Roulez entre les paumes de vos mains une petite boulette de cire à parquet, de façon qu'elle soit très molle ; fixez-la sous une table en l'y appuyant fortement.

Placez alors le dos de la dame de cœur contre cette boulette en la pressant suffisamment pour que cette carte y adhère.

Forcez la deuxième dame de cœur et faites-la remettre dans le jeu, saut de coupe, faux mélange, empalme de cette carte pour donner le jeu à mêler.

Allez prendre pendant ce temps un mouchoir placé à l'avance sur votre table, derrière un objet quelconque : c'est un moyen de vous débarrasser de la dame de cœur que vous teniez à l'empalme.

Priez une autre personne de mettre le jeu à plat dans sa main, de le couvrir du mouchoir et de le tenir par les grandes tranches un peu au-dessus de la table.

« Au commandement de trois, dites-vous, vous lâcherez le paquet de cartes, de telle façon que celui-ci tombe bien à plat sur la table. »

Passez votre main dessous, après avoir montré qu'elle était vide et au besoin relevé votre manche.

Dès que le jeu est tombé sur la table, sortez de dessous la dame de cœur en la détachant de la boulette de cire et ne montrez que le dos de cette carte ; faites-la nommer avant de la retourner.

31. La carte passant dans l'œuf. — Une carte et un œuf sont choisis par deux spectateurs ; la carte choisie disparaît du jeu, dans lequel elle a été mélangée et est retrouvée dans l'œuf choisi.

Cette expérience exige la petite préparation suivante :

Prenez une carte marquante, soit, par exemple, le roi de cœur que vous trempez dans l'eau froide, jusqu'à ce que vous puissiez détacher la pellicule du dos de la carte, sans la détériorer.

Prenez un œuf auquel vous faites un trou à l'une des extrémités ; roulez la pellicule du roi de cœur de façon à pouvoir l'introduire dans l'œuf, que vous rebouchez avec de la cire blanche.

Faites une petite croix au crayon sur l'œuf préparé, ou mieux, vous avez eu soin de vous servir d'un œuf dont la couleur ou la forme est facile à reconnaître.

Prenez un jeu et exécutez un faux mélange ; forcez le roi de cœur, faites-le replacer dans le jeu, saut de coupe et empalme de roi de cœur.

Remettez le jeu à la personne qui a choisi cette carte et allez chercher sur votre table un plateau où sont déposés les trois œufs dont celui contenant le roi de cœur.

De la main droite, prenez le plateau en glissant dessous la carte que vous tenez à l'empalme de cette main, cette carte se trouvant ainsi maintenue par les grands doigts, le pouce étant placé sur le bord du plateau ; cette manœuvre est cachée à la vue des spectateurs au moment où vous faites demi-tour pour rapporter ce plateau.

Présentez-le à l'un des spectateurs en le priant de choisir l'un des trois œufs.

Si celui contenant le roi de cœur est choisi, demandez quelle est la carte qui a été remise dans le jeu ; faites le simulacre de l'enlever et de l'envoyer dans l'œuf en disant : « Je prends ici le roi de cœur et l'envoie dans cet œuf » ; vous faites casser celui-ci ou le cassez vous-même, afin que tous les spectateurs puissent constater que le roi de cœur est bien arrivé.

Si le premier œuf choisi ne contient pas le roi de cœur, faites prendre l'un des deux autres par la personne qui a tiré cette carte ; si le bon est choisi, priez une troisième personne de prendre celui resté sur le plateau.

Le spectateur qui a choisi le roi de cœur tient donc d'une main le jeu, de l'autre l'œuf choisi.

Faites le simulacre de prendre dans le jeu le roi de cœur pour l'envoyer dans l'œuf tenu dans l'autre main ; faites casser les deux autres.

Si l'œuf préparé reste le dernier sur le plateau, dites à la société : « Le hasard vient de me désigner l'œuf que voici ; c'est donc celui qui va me servir pour l'exécution de mon expérience. »

Et vous opérez comme précédemment.

32. La carte passant dans un cornet. — Une carte est choisie et remise dans le jeu, qui est mélangé par l'un des spectateurs.

Montrez une feuille de papier avec laquelle vous formez un cornet, dans lequel est retrouvée la carte choisie.

Après avoir empalme la carte choisie, remettez le jeu à l'un des spectateurs, en l'invitant à bien mêler les cartes.

Emparez-vous d'une feuille de papier très résistante, d'environ 20 centimètres sur 30, que vous prenez de la main gauche, par le coin inférieur gauche, en la faisant voir des deux côtés ; le pouce gauche est placé vers vous, les autres doigts face aux spectateurs.

Appuyez le dos de votre main droite contre la feuille de papier tenue par les doigts gauches dans une position verticale et serrez le coin supérieur droit de cette feuille entre la base du pouce droit et une partie de l'index, l'extrémité du pouce arrivant à peu près à hauteur de la phalange de ce doigt.

La carte choisie vous fait donc face à ce moment.

Sans lâcher les coins de cette feuille, faites pivoter votre main droite en la retournant dos dessus ; votre feuille de papier commencera à prendre la forme d'un cornet, l'extrémité du pouce droit la maintenant pour pouvoir, avec les doigts gauches, fermer la partie inférieure, c'est-à-dire la base de ce cornet.

La carte s'y trouve ainsi automatiquement emprisonnée, sans que les spectateurs aient pu se douter de cette manœuvre, la feuille de papier vous servant de paravent.

Fermez alors la partie supérieure du cornet, et le tenant par sa partie inférieure, priez le spectateur qui tient le jeu de prendre ce cornet dans l'autre main ; vous le lui présentez de manière qu'il soit obligé de le prendre par sa partie supérieure.

Faites quelques signes mystérieux en faisant le simulacre d'enlever du jeu la carte choisie et de l'envoyer dans le cornet.

Vous dites alors : « Je prends dans le jeu la carte choisie pour l'envoyer dans ce cornet que tient M..., M..., quelle est la carte que vous aviez tirée ?... Ouvrez vous-même ce cornet et faites-nous savoir si votre carte est bien arrivée à destination. »

Faites vérifier le jeu par une seconde personne, en la priant de s'assurer que cette carte n'est plus parmi les autres.

33. La carte traversant le mouchoir. — Une carte est choisie et mélangée dans le jeu, qui est emprisonné dans un mouchoir.

A votre commandement, la carte choisie passe au travers du mouchoir.

Empruntez un mouchoir que vous placez à cheval sur votre bras gauche, à mi-chemin entre le poignet et le coude, de telle façon que vous puissiez reprendre facilement, avec les doigts droits, l'extrémité pendant du côté de votre main droite.

Étalez votre jeu en éventail et faites prendre une carte au hasard en invitant le spectateur à bien vouloir la remettre dans le jeu, après en avoir pris connaissance.

Saut de coupe et faux mélange, puis empalme de la carte choisie et remise du jeu à l'un des spectateurs pour lui faire mêler les cartes.

Pendant ce temps, prenez à l'aide des doigts droits le mouchoir par l'une de ses extrémités, le dos de la main étant tourné face aux spectateurs, et tirant ce mouchoir vers la droite, prenez-en l'autre extrémité avec les doigts gauches, afin de pouvoir le présenter devant vous dans toute sa surface.

Sans lâcher les coins de ce mouchoir, retournez-le pour en présenter la face opposée, la main droite se déplaçant en avant et vers la gauche, et la main gauche en arrière et vers la droite.

La main droite, durant ce déplacement, doit toujours se tenir dos face aux spectateurs, afin que ceux-ci ne puissent apercevoir la carte empalme.

Ramenez les deux mains et par conséquent le mouchoir, à sa position première ; lâchez le coin tenu par la main droite et passez aussitôt cette main, en la retournant paume dessus et grande ouverte, sous le mouchoir, que vous étendez diagonalement en tirant le coin tenu par les doigts gauches dans le prolongement du bras droit.

Le centre du mouchoir repose donc à peu près sur la paume de la main, qui maintient toujours la carte choisie à l'empalme.

Reprenez alors de la main gauche le jeu des mains du spectateur et placez ce jeu à plat et figures dessus au centre du mouchoir, de façon que toutes les cartes se trouvent exactement, quoique séparées par l'épaisseur du mouchoir, sur celle se trouvant à l'empalme.

Maintenez le jeu par les grandes tranches, à l'aide du pouce droit d'un côté, et l'auriculaire de l'autre, et de la main gauche, prenez le coin extérieur du mouchoir, opposé à celui placé dans le prolongement du bras.

Ramenez toute cette partie du mouchoir sur le jeu pour le recouvrir, les deux pointes étant à ce moment réunies.

Reprenez ensuite le jeu par les grandes tranches entre le pouce gauche d'un côté et les deux grands doigts de l'autre, pour vous permettre, en passant la main droite le long du dessous du jeu, de ramener et de resserrer ensuite les plis du mouchoir entre le pouce et les autres doigts exactement au-dessus du petit côté des cartes, qui se trouvent ainsi absolument enfermées.

Lâchez le tout de la main gauche, élevez et allongez le bras droit vers la droite, en présentant le jeu suspendu dans le mouchoir et tenu ainsi dans une position verticale.

La carte choisie se trouve de ce fait maintenue contre le dos du jeu par les plis du mouchoir, alors que tous les spectateurs sont absolument convaincus que cette carte est toujours dans le jeu.

Invitez alors la personne qui a choisi la carte de bien vouloir la nommer et ordonnez alors à cette carte de sortir du jeu en traversant le mouchoir, afin de se montrer à la société.

Secouez légèrement le mouchoir par petites secousses qui auront pour effet de faire glisser et descendre la carte choisie, qui apparaîtra petit à petit par le bas du jeu pour tomber finalement à terre ; à moins que vous ne préfériez la saisir de la main gauche afin de la présenter, lorsqu'elle sera presque complètement visible.

Ouvrez le mouchoir pour en retirer le jeu et donnez le tout à vérifier.

Cette expérience, exécutée avec adresse, produit une très curieuse et gracieuse réapparition de la carte choisie.

34. Les trois cartes traversant le foulard. — Trois cartes sont choisies et mêlées dans le jeu, qui est enfermé dans un foulard.

A votre commandement, les cartes choisies traversent successivement le foulard, qui est montré des deux côtés après chaque apparition.

Cette expérience est d'un plus bel effet et aussi plus scénique que la précédente.

Présentant votre jeu en éventail, priez successivement trois spectateurs de choisir chacun une carte.

Faites déposer la première au milieu du jeu, exécutez un saut de coupe et un faux mélange, afin que cette carte reste finalement dessus.

Séparez le jeu en deux parties (procédé 12 ou procédé 16).

Dans le procédé 16, enlevez la partie inférieure du jeu au lieu de la replacer sur la partie supérieure, de façon à faire déposer la deuxième carte sur la première ; un saut de coupe les ramènera toutes deux dessus.

Procédez de même pour la troisième et empalmez finalement ces trois cartes pour donner le jeu à mêler.

Pendant ce temps, allez chercher sur votre table un grand foulard de soie, de dimension un peu plus grande qu'un mouchoir ordinaire ; ce tissu est préférable pour cette expérience, la soie permettant aux cartes de glisser plus facilement.

Donnez ce foulard à vérifier et, lorsque le jeu vous est remis, prenez-le de la main gauche en le couvrant de la main droite, les mains étant dans la position du saut de coupe « classique », position qui ne peut amener aucun soupçon, tant elle est naturelle.

Tout en priant deux ou trois personnes de bien vérifier le foulard, vous avez le temps nécessaire de repousser légèrement avec le pouce droit la première carte de dessus du jeu, de façon qu'elle dépasse la petite tranche extérieure des autres cartes d'à peine un demi-centimètre.

Abandonnez aussitôt sur le jeu les trois cartes tenues à l'empalme, en maintenant celles-ci avec le pouce gauche ; ces cartes sont ainsi nettement séparées des autres par la carte-repère qui dépasse légèrement le jeu.

De la main droite, prenez-le alors par le petit côté intérieur entre l'index côté figures et le pouce sur le dos des cartes.

Tenez-vous face aux spectateurs et de la main gauche, prenez le foulard qui vient d'être vérifié et pincez-en l'un des coins entre les extrémités du médus et de l'index droits placés sous le jeu, pendant que le pouce et l'index gauches pincement l'autre coin, de façon à pouvoir présenter le foulard devant vous dans toute son étendue.

Amenez alors le coin droit de ce foulard sur l'avant-bras gauche, tout en lâchant le coin gauche, la main gauche se retournant grande ouverte et paume dessus en se glissant sous le foulard, dont le centre doit reposer sur cette main.

Le coin opposé à celui placé sur l'avant-bras pend donc du côté des spectateurs.

Placez le jeu figures dessus au centre du foulard tout en l'y maintenant avec les doigts droits, la main gauche le saisissant par les grandes tranches, entre le pouce d'un côté, et les autres doigts de l'autre, à l'exception de l'index que vous placez sur le milieu des petites tranches extérieures des cartes choisies, c'est-à-dire sur le tissu qui les recouvre.

Les mains et les doigts sont ainsi placés dans les positions voulues pour procéder à l'exécution du « saut de coupe grec » (procédé 19).

Pivotez vers la gauche, c'est-à-dire présentez votre côté droit face aux spectateurs, en élevant en même temps les bras pour présenter le jeu verticalement en long, figures en avant.

Pendant le déplacement des bras et du jeu, exécutez le « saut de coupe grec », c'est-à-dire qu'avec l'ongle de l'index gauche, vous repoussez les trois cartes choisies dans la fourche formée par la base du pouce et de l'index droits ; ces cartes sont alors pincées entre ces deux doigts, la paume de la main droite descendant le long du tissu jusqu'au bas du foulard, sous lequel cette main se glisse.

Retournez la paume de la main en avant en faisant passer les trois cartes à la « pince avant », le pouce s'écartant et se plaçant côté figures pour repousser les trois cartes et les faire se redresser verticalement.

Placez-les ensuite derrière le foulard et contre le jeu, que vous prenez par le petit côté inférieur entre le pouce côté figures et les autres doigts sur le dos des cartes.

Pour les spectateurs, votre main est tout simplement passée sous le foulard pour saisir le jeu par le petit côté inférieur, le changement de place des trois cartes s'étant effectué de cette manière, absolument invisiblement.

De la main gauche, ramenez, pour couvrir la figure de la carte avant du jeu, la partie du foulard qui pendait derrière, les deux coins devant à peu près se trouver réunis.

Serrez ensuite le petit côté supérieur du jeu entre le pouce gauche côté figures et les autres doigts sur le dos des cartes, en lâchant avec les doigts droits le petit côté inférieur, ces doigts saisissant le coin extérieur du foulard, c'est-à-dire le plus éloigné de vous.

Tendez dans toute sa longueur et horizontalement toute cette partie de tissu et entraînez-la en arrière et vers la gauche, pendant que la main gauche tenant le jeu s'avance vers la droite, de manière que la partie du foulard qui se trouve tendue vienne s'appliquer contre les trois cartes et juste à hauteur de leurs petites tranches supérieures ; dégagez les doigts se trouvant pris sous le tissu.

Ramenez la partie de tissu restante sur l'avant du jeu et continuez à l'entourer plusieurs fois, en descendant jusqu'au petit côté inférieur, afin que les cartes soient complètement emprisonnées.

Serrez dans la main droite les extrémités du foulard au-dessous du petit côté inférieur et lâchez de la main gauche son petit côté supérieur, votre corps pivotant vers la droite et le bras droit s'allongeant également sur la droite pour présenter le jeu suspendu verticalement dans le foulard.

Priez la première personne qui a choisi une carte de bien vouloir la nommer, et, par petites secousses, faites sauter le jeu ; de cette façon, les trois cartes choisies descendront en même temps, et seule, la figure de la première carte choisie sera visible aux spectateurs.

Emparez-vous de cette carte le pouce gauche côté figure et les autres doigts derrière, ces derniers remontant les deux autres cartes sous les plis du foulard.

Déposez cette carte sur une table placée près de vous et retournez la main pour faire voir la partie opposée du foulard.

Après avoir ramené le jeu dans sa position première, continuez de même que précédemment, pour faire apparaître la deuxième carte que vous aviez fait nommer auparavant, et de même pour la troisième, en agissant comme expliqué plus haut.

Je vous recommande, afin de démontrer que les cartes peuvent traverser quantité d'objets absolument différents, d'exécuter plusieurs expériences similaires que vous fondrez en une seule, afin d'augmenter considérablement l'effet produit sur les spectateurs.

35. La carte encadrée. — Un cadre est démonté et remonté sous les yeux des spectateurs.

Une carte choisie, marquée et mêlée dans le jeu est retrouvée encadrée.

Faites choisir une carte dans un jeu, faites faire au crayon une marque à cette carte, afin que chacun puisse la reconnaître, et priez qu'on la dépose au milieu du jeu, lequel vous séparez pour cela en deux parties.

Ramenez-la dessus par un saut de coupe ou tout autre procédé, et après avoir exécuté un faux mélange, empalmez cette carte pour donner le jeu à mêler.

Allez à votre table, et vous plaçant face aux spectateurs, prenez un mouchoir que vous montrez des deux côtés comme expliqué dans l'expérience n° 33 et déposez-le à plat, étendu sur la table.

Reprenez le jeu de la main gauche et le passant à la main droite, abandonnez dessus la carte, tenue à l'empalme et déposez ce jeu dos dessus sur la table.

Ayez un cadre de très petite dimension, d'environ 16 centimètres de long sur 12 centimètres de large.

Ces petits cadres sont montés de telle façon qu'il suffit de faire tourner les petites pattes métalliques qui retiennent le carton, pour enlever celui-ci ainsi que le verre.

Faites vérifier ces deux pièces ainsi que l'encadrement.

Vous avez eu soin, en étalant le mouchoir sur votre table, de vous emparer d'une minuscule boulette de cire à parquet, suffisamment molle, pour être très adhérente, en la glissant sous l'ongle de l'index droit.

En reprenant le carton de la main gauche, passez-le à la main droite dont l'index se place dessous et à peu près au centre de ce carton pour y fixer la boulette de cire.

De la main gauche devenue libre, prenez le verre que vous placez sur le carton pour vous emparer ensuite de l'encadrement.

Retournez vers votre table, et vous tenant face aux spectateurs, placez le carton et le verre restés l'un sur l'autre sur le jeu, et montrez une dernière fois le cadre de la main gauche, en priant les spectateurs de bien vouloir vous porter toute leur attention.

Ces quelques paroles et le geste que vous faites pour leur montrer l'encadrement vous ont permis de les distraire quelques secondes, que vous mettez à profit pour appuyer légèrement les doigts droits sur le verre et le carton posés sur le jeu ; la boulette de cire s'est écrasée sous cette pression, faisant adhérer au carton la première carte du jeu.

Notez bien que la main gauche étant levée, la position de la main droite s'appuyant sur la table est tout à fait naturelle et ne peut être suspectée.

La main gauche pose alors l'encadrement, la face contre le mouchoir, prend le verre, que vous saisissez ensuite des deux mains par les coins intérieurs, et incliné en avant, afin de glisser tout d'abord le petit côté extérieur dans la partie correspondante de l'encadrement ; puis abaissez le petit côté intérieur, et une fois le verre placé, procédez de même pour le carton, la carte venant s'appliquer contre le verre et ne pouvant ainsi être aperçue des spectateurs.

Il ne vous reste plus qu'à fixer le carton à l'aide des pattes et d'abandonner le cadre dans sa position pour ne plus y toucher.

Faites remarquer que vous avez placé un mouchoir à plat sur la table pour isoler complètement le cadre.

Placez le jeu sur le dos du cadre et ordonnez à la carte choisie de passer à l'intérieur.

Faites retourner celui-ci par l'un des spectateurs, et démontez-le vous même pour en retirer la carte choisie, que vous faites vérifier ainsi que le jeu.

36. — La carte dans le flacon. — Un flacon vide est montré aux spectateurs et déposé sur la table, après avoir été recouvert d'un étui.

Une carte choisie et mêlée dans un jeu est retrouvée emprisonnée dans ce flacon.

Pour exécuter cette expérience, il vous faut un flacon cylindrique, en verre blanc, de 4 à 6 centimètres de diamètre et d'environ 9 centimètres de hauteur, soit un peu plus que la longueur d'une carte.

Ce flacon, à goulot étroit, doit être sans fond, et voici le moyen pour obtenir ce résultat :

Avec une pince, maintenez ce flacon par le goulot, afin d'en faire chauffer le fond à la flamme d'une bougie ou d'un fourneau à gaz.

Retournez ce flacon pour le placer debout, le goulot contre la table, recouvrez brusquement et entièrement le fond de la quantité d'eau nécessaire.

Le brusque refroidissement du verre fera se détacher brutalement le fond du flacon (1) qui tombera à l'intérieur ; votre pince vous servira à le briser pour pouvoir en sortir les débris.

(1) Si le verre est trop épais, tracez, avant de chauffer le fond, un cercle avec un diamant.

Il ne vous reste plus qu'à vous procurer un étui cylindrique en carton ou en fer blanc, un peu plus haut que le flacon, afin que celui-ci puisse être recouvert entièrement.

Passons maintenant à l'exécution :

Prenez, par exemple, une carte quelconque soit, par exemple, le huit de cœur, que vous roulez très légèrement dans le sens de sa longueur, et figure à l'extérieur.

Introduisez dans le flacon, en la glissant par le fond, l'un des petits côtés de cette carte d'environ deux centimètres, et posez ce flacon, non debout, mais couché derrière un objet placé sur votre table.

Au moment de l'exécution, prenez-le par la base : entre les extrémités des doigts droits en avant, et l'extrémité du pouce derrière, de façon que le huit de cœur soit entièrement caché aux yeux des spectateurs par le dos de la main tenue verticalement doigts en l'air et bien joints.

De la main gauche, prenez en même temps l'étui, que vous montrez pour faire constater qu'il est bien vide. Recouvrez le flacon avec cet étui, et dans le mouvement descendant que vous faites dans ce but, laissez glisser le flacon dont le fond, venant reposer sur la paume de la main, fait s'enfoncer complètement à l'intérieur le huit de cœur.

Le déplacement du flacon du bout des doigts sur la paume de la main est tout ce qu'il y a de plus naturel, puisque la pose de l'étui vous oblige à l'abandonner avec les doigts qui le tiennent.

Pour déposer le tout sur la table, serrez l'étui entre les doigts droits, en ayant soin de maintenir le flacon à l'intérieur en plaçant un doigt dessous.

Forcez alors le huit de cœur, selon le procédé qui vous est familier ; faites remettre cette carte dans le jeu, ramenez-la dessus par un faux mélange ou un saut de coupe et empalmez-la.

Remettez le jeu à l'un des spectateurs et abandonnez le huit de cœur sur votre table en y prenant un objet quelconque, par exemple, votre baguette, grâce à laquelle, direz-vous, vous allez pouvoir produire cette curieuse expérience.

Priez la personne qui a choisi la carte de bien vouloir la nommer.

Faites avec votre baguette quelques signes mystérieux en partant du jeu que tient le spectateur, vers le flacon posé sur la table.

Annoncez alors que le huit de cœur est passé dans le flacon.

Otez simplement l'étui sans toucher au flacon et les spectateurs étonnés apercevront la figure du huit de cœur. Enveloppez le flacon dans un chiffon dans lequel vous aviez laissé les débris du fond, et plaçant le tout sur un plateau, brisez ce flacon en donnant un coup de marteau à travers le chiffon (vous évitez ainsi la dispersion des éclats de verre).

Ceci a pour but de sortir le huit de cœur pour le donner à vérifier (c'est ce que vous dites aux spectateurs), mais, en réalité, c'est pour éviter qu'une personne trop curieuse puisse découvrir que le flacon n'avait pas de fond.

37. La carte dans la bouteille. — Une bouteille montrée vide est placée bien en vue sur la table.

Une carte est choisie et remise dans le jeu, qui est placé sur l'orifice de la bouteille, le tout étant recouvert d'un foulard.

Ce foulard étant ensuite retiré, la carte choisie apparaît dans la bouteille.

Prenez, par exemple, le dix de cœur et enroulez-le dans le sens de sa longueur et figure à l'extérieur autour d'une baguette ; ceci vous permettra d'introduire cette carte dans une bouteille dont le fond devra être fortement repoussé.

Lorsque cette carte se sera déroulée, elle pourra venir s'appuyer le dos contre ce fond et sera entièrement cachée par lui, lorsque la partie opposée à celle où elle est appuyée se trouvera face aux spectateurs. Déposez ainsi la bouteille à l'avance sur votre table, et cachez-en la base à l'aide d'un objet quelconque, afin que le petit côté supérieur de la carte, s'il dépassait légèrement le fond repoussé, ne puisse être aperçu.

Choisissez de préférence une carte dont le dos soit bleuté ; cette teinte se confondra absolument avec le fond légèrement verdâtre de votre bouteille.

Au moment où vous allez commencer votre expérience, approchez-vous de votre table pour, de la main droite, vous emparer de la bouteille.

Saisissez celle-ci par la base et à pleine main, les doigts bien joints placés devant la figure de la carte, le pouce sur la partie opposée, c'est-à-dire vers les spectateurs. De la main gauche, prenez en même temps un très grand foulard en étoffe non transparente, de grandeur suffisante pour que la bouteille soit entièrement recouverte.

Pivotiez vers la droite pour présenter celle-ci fortement penchée vers les spectateurs, la figure de la carte cachée à leurs yeux par le dos de la main, dont les extrémités des doigts doivent, pour atteindre complètement ce but, être dirigés vers l'orifice de la bouteille.

Déposez alors celle-ci sur la table en présentant cette fois le côté gauche du corps, le dos de la carte est ainsi tourné vers les spectateurs ; abandonnez en même temps le foulard, de telle façon que celui-ci, placé devant la bouteille, en cache en partie la base et, par conséquent, le dos de la carte.

Prenez alors le jeu, forcez le dix de cœur, faites-le replacer au milieu du jeu et ramenez-le dessus.

Placez ce jeu sur l'orifice de la bouteille, et de la main gauche, recouvrez celle-ci du foulard, cette dernière main soulevant le jeu comme pour le mieux placer, mais en réalité pour permettre à la main droite de faire faire un demi-tour à la bouteille ; de cette façon, la figure du dix de cœur revient face aux spectateurs.

A travers le foulard, faites craquer le jeu soi-disant pour faire passer la carte choisie à l'intérieur de la bouteille.

Enlevez le foulard et la carte apparaîtra sous les yeux étonnés des spectateurs.

Faites vérifier la bouteille, le foulard et le jeu duquel vous enlevez le dix de cœur.

LES CARTES VOYAGEUSES

38. La carte passant du jeu dans le chapeau. — Un chapeau est montré vide.

Une carte est choisie et mêlée dans un jeu.

La carte choisie disparaît du jeu et est retrouvée dans le chapeau.

Ayez deux jeux dont le dos soit exactement semblable, ce qui vous permettra d'exécuter l'expérience ci-dessous, en employant un jeu de trente-trois cartes ayant deux cartes identiques, soit, par exemple, deux dix de cœur.

Ces deux dix de cœur étant sous le jeu, faites sauter la coupe en intercalant l'auriculaire gauche entre les deux paquets ; les deux dix de cœur sont donc maintenant sous le paquet supérieur.

Priez l'un des spectateurs de bien vouloir prendre dans le jeu une carte au hasard et, forçant l'un des dix de cœur, ramenez l'autre dessus par un saut de coupe ou tout autre procédé.

Faites déposer la carte choisie sur le jeu tenu dans la main gauche.

Demandez qu'on vous prête un chapeau dont vous montrez l'intérieur, et déposez-le bien en vue sur la table.

Prenez les deux dix de cœur, comme s'il n'y en avait qu'un seul, en les tenant entre l'extrémité du pouce droit au milieu de la petite tranche intérieure et les extrémités du médius et de l'annulaire, au milieu de la petite tranche extérieure, et présentez ces deux cartes verticalement, figures face aux spectateurs, en les bombant légèrement à l'extérieur ; ceci leur donne l'illusion absolue que vous ne tenez qu'une seule carte. Demandez alors à l'un des spectateurs : « De quelle manière désiriez-vous que je fasse passer cette carte dans le chapeau qui est sur la table ? Visiblement ou invisiblement ? »

S'il vous est répondu : « Visiblement », vous dites en plongeant la main dans le chapeau : « Rien de plus facile que de faire passer cette carte « visiblement » dans ce chapeau. »

Et chacun s'esclaffe aux dépens de votre partenaire un peu confus.

Vous avez profité de cette démonstration pour abandonner dans le chapeau l'un des dix de cœur et sortez l'autre comme si rien ne s'était passé.

S'il vous avait été répondu : « Invisiblement », vous auriez dit : « Vous avez parfaitement raison, car rien ne m'aurait été plus simple que de l'y faire passer « visiblement ».

Et vous auriez fait le même geste que précédemment pour introduire clandestinement l'un des dix de cœur.

Priez l'un des spectateurs de prendre celui que vous tenez, de le placer dans le jeu (séparez-le à cet effet) et faites déposer cette carte vers le milieu (saut de coupe pour la faire passer dessus et empalmage).

Remettez le jeu à l'un des spectateurs en le priant de battre les cartes et dirigez-vous vers votre table pour y prendre un ruban (profitez de cet instant pour y abandonner le dix de cœur tenu à l'empalmage).

Avec ce ruban, entourez le jeu pour l'emprisonner complètement, soi-disant pour rendre l'expérience beaucoup plus difficile, mais en réalité pour que la personne tenant le jeu n'ait pas la tentation de regarder si la carte choisie est toujours parmi les autres.

Faites le simulacre de prendre, dans le jeu que tient le spectateur, le dix de cœur, et faites le geste de l'envoyer à distance dans le chapeau.

Priez une personne de s'en emparer et de s'assurer si le dix de cœur est bien arrivé à destination, ce qui est constaté, à la surprise de tous les spectateurs.

Demandez alors au spectateur qui tient le jeu de bien vouloir le vérifier.

39. Le sept et le huit. — Vous pourrez exécuter l'expérience précédemment décrite sans être obligé d'employer deux cartes identiques.

Voici comment :

Placez à l'avance sur le jeu d'abord un sept, puis dessous cette carte un huit de la même couleur, mais évitez naturellement d'employer des cartes qui soient marquées aux coins, ce que vous allez comprendre sans tarder.

Pour enlever toute idée de préparation, faites un faux mélange, tout en conservant ces deux cartes sur le jeu. Prenez-les, comme au hasard, en les tenant de la même manière que dans l'expérience précédente, afin de donner l'illusion que vous ne présentez qu'une seule carte.

Priez un spectateur de vous la nommer.

Déposez votre jeu sur la table pour pouvoir prendre de cette main ces deux cartes par les grandes tranches, et les reprendre de l'autre main entre le pouce sur le dos des cartes et les autres doigts côté figures.

Posez la même question que dans l'expérience précédente et profitez de ce que votre main est à l'abri dans le chapeau pour y abandonner le huit de cœur.

Retirez votre main du chapeau ; les spectateurs croient toujours apercevoir le huit de cœur, bien que ce soit le sept, car vos doigts cachent l'emplacement où se trouverait normalement le huitième point.

Reprenez le jeu et le tenant horizontalement, figures dessous et assez bas pour que les spectateurs ne voient que le dos des cartes, introduisez le sept de cœur vers le milieu et seulement à moitié dans le jeu, en ayant soin d'enfoncer d'abord la partie de la carte que vous cachez avec les doigts.

Priez alors un spectateur d'enfoncer cette carte complètement, en lui présentant le jeu verticalement, figures face au public et invitez-le à le conserver.

Faites alors le geste de prendre le huit de cœur dans le jeu et de l'envoyer à distance dans le chapeau, en demandant à une personne de l'assistance de bien vouloir s'assurer si l'expérience est concluante.

Faites vérifier le jeu par le spectateur qui l'a en main.

40. « **Pince arrière** » et « **pince avant** » (A. G.). — Le voyage mystérieux d'une carte passant d'un chapeau dans le jeu peut aussi être exécuté à l'aide de la « pince arrière » suivie de la « pince avant ».

Ayant déposé sur la table le jeu que vous teniez de la main gauche, montrez aux spectateurs la carte que vous aviez conservée dans la main droite.

Faites le simulacre de la déposer dans le chapeau que vous aviez placé sur la table, mais, lorsque votre main droite se trouve à l'intérieur du couvre-chef, faites passer cette carte à la « pince arrière ».

Votre main grande ouverte et paume vers les spectateurs sort ensuite du chapeau dont votre main gauche s'empare dans le même temps.

La main droite se trouve pendant un très court instant derrière et à l'abri de ce chapeau, laps de temps largement suffisant pour faire revenir la carte à la « pince avant ».

Pendant que vous pivotez légèrement vers la gauche de façon à présenter en partie le côté droit du corps, la main droite, dont les spectateurs ne voient que le dos et qui a suivi le déplacement du chapeau, a repris celui-ci par le bord, pour le placer mieux en vue, pendant que la main gauche s'empare du jeu déposé sur la table.

Les mains se rapprochent alors pour maintenir ce jeu dans la position du saut de coupe, « classique », bien entendu, vous abandonnez sur le dessus la carte que vous teniez à la « pince avant ».

Vous pourriez terminer, comme dans les expériences précédentes, en faisant passer par saut de coupe cette carte au milieu du jeu, que vous laissez ensuite entre les mains d'un spectateur, etc.

Mais, puisque la carte voulue est sur le jeu, voici une autre manière de terminer cette expérience : Mélangez les cartes, tout en conservant dessus la carte à faire réapparaître et en priant un spectateur de vous nommer un nombre entre un et trente-deux.

Employez l'un des nombreux procédés permettant de retrouver cette carte au nombre demandé.

Faites alors remarquer que la carte étant revenue à son lieu d'origine, le chapeau est donc vide, et vous priez une des personnes de la société de bien vouloir le constater.

41. **Du chapeau dans le jeu (passage de plusieurs cartes (A. G.).** — La connaissance parfaite du procédé 102 vous permettra d'exécuter sur-le-champ cette nouvelle et curieuse expérience. Dans ce procédé, la carte que vous maintenez à la « pince arrière » passe à l'insu des spectateurs, sur le dos du jeu, lors de la prise de la carte avant.

Remettez tout d'abord le jeu à l'un des spectateurs, en le priant de bien mêler les cartes, puis demandez un chapeau parmi la société (melon ou haut de forme), que vous déposez bien en vue sur la table, et ouverture en haut.

Dès que le jeu vous est rendu, priez une première personne de bien vouloir nommer la carte avant du jeu, celui-ci étant tourné figures vers les spectateurs, de la retenir soigneusement dans sa mémoire ou de l'écrire sur un carré de papier.

Prenez cette carte bien ostensiblement, afin que tous les spectateurs puissent la suivre continuellement des yeux, jusqu'au moment où vous vous approchez du chapeau pour soi-disant l'y déposer ; mais en réalité, faites-la passer à la « pince arrière » dès que votre main se trouve cachée.

C'est alors que vous exécutez le procédé 102.

Déposez derrière le dos du jeu la carte que vous tenez à la « pince arrière », tout en vous emparant de la carte avant, dont vous faites prendre note par une deuxième personne.

Nouveau simulacre de dépôt dans le chapeau et passage « pince arrière » ; renouvelez la même opération jusqu'à ce que les quatre cartes avant soient finalement revenues sur le dos du jeu. Terminez cette expérience en révélant ces cartes de la manière la plus saisissante qu'il vous soit possible ; vous n'aurez du reste que l'embarras du choix, soit pour les faire réapparaître séparément, soit toutes ensemble.

Priez ensuite l'un des spectateurs de bien vouloir s'assurer que le chapeau est parfaitement vide et donnez au besoin le jeu à vérifier.

Les différentes réapparitions de cartes une à une que j'ai expliquées précédemment vous donnent déjà de précieuses indications pour la terminaison de cette expérience, mais voici les deux finales que j'exécute de préférence à toutes autres :

1° Métamorphose des quatre cartes avant du jeu (procédés 83, 84, 85, 88).

2° Dans cette autre finale, je n'emploie que trois cartes pour les faire réapparaître à l'aide de l'expérience « Les trois cartes à travers le foulard » (expérience 34), et dans laquelle il est préférable de n'employer que trois cartes au lieu de quatre.

42. **Sous le cuir du chapeau.** — Un chapeau emprunté est déposé sur la table.

Une carte est choisie et remise dans un jeu que vous laissez entre les mains d'un spectateur.

Tenant d'une main le chapeau, l'intérieur face au public, vous en soulevez le cuir, sous lequel vous sortez la carte choisie.

Cette carte est réellement disparue du jeu que tient le spectateur.

Ayant emprunté un chapeau, faites-le vérifier et déposez-le bien en vue sur votre table.

Priez une personne de bien vouloir tirer une carte au hasard dans un jeu et d'en prendre connaissance. Faites-la replacer au milieu, exécutez un saut de coupe pour la ramener dessus, et après un faux mélange, empalez cette carte, en remettant le jeu à l'un des spectateurs.

En allant vers votre table, faites-la passer à la « pince arrière », et, de cette même main, dont vous ne faites voir que la paume, prenez le chapeau par le bord et pouce en avant, les extrémités des doigts vers le sol, l'intérieur du chapeau face aux spectateurs.

Faites remarquer à ce moment que ce chapeau est bien vide.

« Je me propose, dites-vous, de faire passer la carte choisie dans ce chapeau. »

Faites quelques gestes mystérieux, ceci, soi-disant pour attirer la carte choisie hors du jeu. « Tenez, la voilà dans l'espace », et la montrant du doigt dans son déplacement imaginaire, vous reprenez, à l'instant précis où la carte est censée arriver à destination, le chapeau de la main gauche par le bord inférieur, les extrémités des doigts en l'air, pousse en avant, la main droite venant se placer paume en avant, dans l'intérieur du chapeau, afin d'en soulever le cuir.

Fermez vivement la main jusqu'à ce que la figure de la carte vienne s'appliquer contre l'intérieur du cuir, contre lequel vous la glissez en l'élevant pour l'en dégager.

Les spectateurs sont véritablement surpris par l'apparition subite de cette carte, que rien ne leur laissait prévoir et qui surgit à leurs yeux aussi mystérieusement.

Si ce mouvement est bien exécuté, la carte paraîtra vraiment sortir de dessous le cuir du chapeau.

Priez le spectateur qui tient le jeu de bien vouloir le vérifier, afin qu'on ne puisse croire qu'il existe deux cartes identiques.

43. Deux cartes passent l'une à la place de l'autre (A. G.). — Montrez successivement deux cartes, que vous placez séparément sous deux chapeaux; ces deux cartes passent l'une à la place de l'autre.

Ayez deux jeux dont le dos soit exactement semblable et prenez dans chacun de ces jeux deux cartes bien distinctes l'une de l'autre, soit, par exemple, un roi de cœur et une dame de pique.

Disposez ces quatre cartes à l'avance, sous le jeu devant servir à votre expérience, mais dans l'ordre ci-après : d'abord la première en dessous, la dame de pique, puis les deux rois de cœur et l'autre dame de pique.

Au moment de présenter l'expérience, empruntez deux chapeaux que vous placez à distance l'un de l'autre et ouverture contre table.

Faites un faux mélange qui ne dérange pas les quatre cartes de dessous, ceci afin qu'il ne puisse venir à l'idée des spectateurs que le jeu est préparé.

Montrez alors aux spectateurs la dernière carte de dessous du jeu, en priant l'un d'eux de bien vouloir vous la faire connaître.

Tenez le jeu dans la position voulue pour passer à l'exécution du procédé 49 (carte glissée dessous).

Dès que la carte a été nommée, abaissez le jeu, glissez la dame de pique, et dites, en prenant le roi de cœur : « Je pose donc la dame de pique sous ce chapeau. »

Vous la placez figure contre table et la recouvrez avec l'un des chapeaux.

« Je vais, dites-vous, prendre une deuxième carte sous ce jeu. » Vous avez eu soin de faire passer dessus la dame de pique qui était dessous, en exécutant soit le procédé 19 (saut de coupe « grec ») ou le procédé 20 (la « bascule arrière »).

Montrez la dernière carte de dessous (roi de cœur), faites-la nommer, et, glissant cette carte, déposez figure contre table la dame de pique, que vous recouvrez du deuxième chapeau (1).

Faites passer, par saut de coupe, le roi de cœur sur le jeu, enlevez les deux cartes de dessus (roi de cœur et dame de pique) et remettez le jeu à l'un des spectateurs. Débarrassez-vous de ces deux cartes de la manière suivante : allez chercher sur un guéridon ou une petite table quelconque placée à l'arrière deux parties de ruban nouées ensemble : une partie rouge et une autre noire, et abandonnez les deux cartes derrière un objet.

Attachez autour du chapeau sous lequel se trouve la carte noire (dame de pique) la partie rouge du ruban, et l'autre extrémité (partie noire) autour du chapeau sous lequel se trouve la carte rouge (roi de cœur).

Expliquez alors que la carte noire, ayant horreur du rouge, va s'enfuir vers l'extrémité du ruban noir et que la carte rouge voudra se retrouver du côté du ruban rouge.

Suivez chaque carte du doigt, comme si vous les voyiez se déplacer et priez un spectateur de bien vouloir faire constater que les cartes ont bien changé de place.

Priez la personne qui tient le jeu de bien vouloir le vérifier.

44. Passage des quatre as dans le paquet désigné par un spectateur. — Vous placez les uns à côté des autres quatre as sur la table et les recouvrez de trois autres cartes.

Priez une personne de vous désigner l'un des quatre paquets.

A votre commandement, les quatre as passent dans le paquet choisi.

Pour sortir les quatre as du jeu, agissez exactement comme dans la première manière d'opérer la « réunion de quatre as placés à différents endroits du jeu ». (voir la première de ces deux expériences.)

Déposez de même les quatre as sur le jeu, et, par saut de coupe, ramenez par-dessus les trois cartes inférieures du jeu, séparées des autres par l'auriculaire.

Ce saut de coupe doit, de préférence, être exécuté au moment où vous vous déplacez pour vous approcher de votre table.

Puis, reprenant le jeu dans la main droite, vous commencez alors votre démonstration en ces termes : « Je prends ces quatre as (avec le pouce droit, vous poussez une à une les quatre premières cartes vers les doigts gauches qui s'en emparent) ; en réalité, seule, celle de dessous est un as. »

Posez le jeu sur le côté de la table, et, après avoir réuni les quatre cartes, laissez apercevoir, comme par inadvertance l'as qui est dessous.

(1) L'échange des cartes peut également se faire par les différents procédés décrits au chapitre « Les cartes jumelles (procédés 72 à 75) ou par les filages dessous ou dessus (procédés 64 à 68) », ce qui permet d'éviter l'emploi de cartes en double.

Vous êtes alors à l'abri du plus léger soupçon et tous les spectateurs ne peuvent douter de vos paroles.

Faisant face à l'assistance, vous déposerez les unes à côté des autres ces quatre cartes sur la table, mais de telle façon que l'as soit la deuxième carte par rapport aux spectateurs.

Voici comment vous devrez opérer pour obtenir ce résultat :

Maintenez les quatre cartes avec les doigts gauches et prenez avec les doigts droits la première carte de dessus ; posez-la sur la table et vers vous en disant : « Je place ici le premier as, puis abandonnez la deuxième carte derrière la première, c'est-à-dire vers les spectateurs.

Au lieu de prendre la troisième carte, repoussez-la avec le pouce droit, en attirant celle de dessous avec les doigts droits qui s'en emparent (ce mouvement est si rapide et si naturel qu'il passe absolument inaperçu, d'autant plus qu'à ce moment, les spectateurs n'ont aucune raison de se méfier).

Vous dites alors : « Je pose le troisième as ici » (en disant « le troisième as », levez machinalement cette carte pour en laisser apparaître le blanc, tout en ayant soin d'en cacher la couleur avec les extrémités des doigts ; ce qui est prudent, un ou plusieurs spectateurs ayant pu remarquer quel était l'as placé dessous).

Par ces manœuvres exécutées sans qu'elles paraissent voulues, les spectateurs parieraient volontiers, même avec vous, que les quatre as sont bien sur la table, ce qui est le point essentiel de cette expérience.

Vous posez donc la troisième carte, la deuxième par rapport aux spectateurs, puis enfin la quatrième.

Reprenez le jeu déposé sur la table et tenez-le les mains dans la position du saut de coupe « classique ».

Les doigts droits étant placés sur la petite tranche extérieure, et servant de point d'appui, relevez, pour la courber, la petite tranche intérieure du jeu avec le pouce droit, et relâchez une à une les trois cartes inférieures, que vous séparez des autres avec l'auriculaire gauche.

Faites passer par saut de coupe ces trois cartes sur le jeu et dites : « Je vais recouvrir chacun de ces as de trois cartes quelconques ; vous en comptez trois sur le jeu et les posez sur le premier as (vous recouvrez la carte qui, pour les spectateurs, se trouve la première).

Le dépôt de ces cartes doit être calculé de telle façon que, sans avoir l'air de les montrer, les spectateurs puissent entrevoir ce que sont bien des cartes quelconques.

« Je prends trois autres cartes (tenez-les prudemment, car cette fois, ce sont les trois as que je place sur le deuxième as ; trois autres cartes sur le troisième et ces trois dernières sur le quatrième. » (Arrangez-vous pour que ces six dernières cartes ou, tout au moins, la dernière carte de chaque paquet, soit entrevue, sans que cela paraisse voulu.)

« Les quatre as posés sur la table sont donc recouverts de trois cartes quelconques... Monsieur voulez-vous me désigner l'un de ces quatre paquets, soit ici le premier (vous désignez du doigt le plus rapproché des spectateurs), le deuxième (celui où sont les as), le troisième ou le quatrième ? »

Par la pratique, vous vous rendrez compte que neuf fois sur dix le deuxième paquet vous sera désigné.

En effet, par prudence, la personne interpellée ne choisira pas celui qui est près de vous et il lui paraîtra trop simple de choisir le premier venu, c'est-à-dire celui qui est à portée de sa main ; c'est donc entre les deux autres que se portera son choix et c'est le plus éloigné de vous qui l'emportera, autrement dit, le paquet des as sera choisi.

Adressez-vous de préférence à une personne dont l'esprit vous paraîtra suffisamment éveillé, car il est essentiel, pour la réussite, que le paquet ne soit pas choisi au petit bonheur.

Dans le cas où le paquet des as serait choisi, cette expérience sera absolument étonnante pour les spectateurs.

Vous continuez alors, en montrant du doigt le paquet choisi : « Monsieur a donc désigné le paquet que voici ; c'est donc dans ce paquet qu'il me faut réunir les quatre as. »

Vous emparant successivement des autres paquets, vous les faites craquer en disant : « J'envoie le premier as dans le paquet choisi (la main droite fait le simulacre d'envoyer l'as dans le paquet désigné), puis le second et enfin le troisième. »

Retournez tour à tour chacun des quatre paquets figures dessus, et, les étalant en éventail, vous ajoutez : « Plus d'as ici, pas davantage là, encore moins dans ce paquet-ci. Il est donc évident qu'ils ont bien obéi à mon commandement et sont passés dans le paquet que monsieur vient de me désigner. »

Prenez ensuite le paquet des as et étalez-les au fur et à mesure sur la table en disant : « Un, deux, trois et quatre. »

Deuxième cas : il faut vous servir des subterfuges ci-après pour forcer le choix sur le paquet des as.

Le premier paquet choisi n'est pas celui des as ; prenez-le et placez-le sur la table, à l'écart des autres paquets (vous n'aviez pas annoncé ce que vous aviez l'intention de faire).

Invitez une seconde personne à vous désigner un deuxième paquet, et quel qu'il soit, placez-le à côté du premier choisi.

Priez une troisième personne de choisir entre les deux groupes de paquets ; le groupe placé à sa droite ou celui placé à sa gauche.

Si le groupe où sont les as est désigné, retirez les deux autres paquets ; au cas contraire, agissez de même en disant : « Maintenant, choisissez une dernière fois entre ces deux paquets (le groupe où sont les as). »

Si le paquet des as est choisi, retirez l'autre en disant : « C'est donc, dans ce paquet que je vais réunir les as placés sous les autres paquets. »

Si le paquet des cartes quelconques est choisi, vous l'enlevez également en disant : « Il me reste donc un seul paquet ; c'est donc celui qui va me servir pour mon expérience. »

Et vous opérez comme je l'ai expliqué précédemment.

Vous avez compris que les spectateurs, ne connaissant pas le but que vous poursuivez, se laissent facilement manœuvrer par vos paroles ; le point essentiel est de ne pas leur laisser le temps de réflexion et d'agir avec entrain et célérité.

45. La carte choisie et les trois cartes de même valeur sont retrouvées dans le paquet désigné. (A. G.) — Une carte est choisie, remise et mélangée dans le jeu.

Quatre paquets de quatre cartes sont déposés sur la table ; dans l'un d'eux, désigné par un spectateur, est retrouvée la carte choisie, accompagnée des trois autres cartes de même valeur.

Cette expérience provoque une véritable stupéfaction parmi les spectateurs, qui ne peuvent comprendre que non seulement la carte choisie soit retrouvée dans le paquet désigné, mais que les trois cartes de même valeur soient venues l'y rejoindre.

Avant de passer à l'exécution, placez, par exemple, sur le jeu les quatre valets, mais dans un ordre tel que vous puissiez vous le rappeler.

Comme aide-mémoire, servez-vous des mots : « piqueur, trécar », autrement dit : pique, cœur, trèfle et carreau, et placez d'abord sur le jeu le valet de pique, puis le valet de cœur, celui de trèfle, et enfin, par dessus, le valet de carreau.

Au moment où vous vous approchez d'un spectateur pour faire choisir une carte, faites sauter la coupe (saut de coupe « classique ») pour faire passer au milieu les quatre valets, au-dessus desquels vous glissez l'auriculaire gauche pour les maintenir séparés du restant du jeu.

Étalez vos cartes en éventail pour forcer l'un des quatre valets (procédé 47) et remarquez, d'après l'ordre que vous connaissez, celui qui a été choisi.

Et, refermant l'éventail, glissez l'auriculaire gauche au-dessus des trois valets restants, séparez ensuite le jeu à cet endroit en enlevant de la main droite la moitié supérieure, afin de faire déposer le valet choisi sur l'autre moitié (les quatre valets sont donc réunis).

Ramenez le paquet supérieur sur le paquet inférieur, en maintenant la séparation d'entre les deux paquets avec l'auriculaire gauche.

Les mains et le jeu étant dans la position du saut de coupe « classique », avec le pouce droit faisant pression sur la petite tranche intérieure du paquet supérieur, relevez cette petite tranche en relâchant une à une les quatre cartes inférieures de ce paquet.

Ramenez l'auriculaire gauche par-dessus ces quatre cartes et faites sauter la coupe.

Les quatre valets sont donc les cinquième, sixième, septième et huitième cartes du jeu.

Exécutez un faux mélange qui ne dérange pas les huit premières cartes de dessus.

Annoncez que vous allez former sur la table quatre paquets de quatre cartes.

Faisant face aux spectateurs, prenez une à une quatre cartes sur le jeu et déposez-les au fur et à mesure sur la table, figures dessous et en un seul paquet, celui-ci devant se trouver du côté des spectateurs.

Agissez de même pour former le deuxième paquet (ce sont les quatre valets), que vous déposez derrière le premier, et ainsi de suite pour les deux autres.

Terminez cette expérience exactement comme pour la précédente, en forçant le choix sur le deuxième paquet.

Demandez alors à ce moment quelle est la carte qui a été choisie et dites que vous allez envoyer cette carte dans le paquet qui vous a été désigné.

Ramassez les trois autres paquets que vous réunissez en un seul, faites craquer successivement ce paquet quatre fois et dites que non seulement vous avez envoyé la carte choisie dans le paquet désigné, mais que vous y avez également fait passer les trois cartes de même valeur, c'est-à-dire les quatre valets. Et vous les retournez successivement devant les spectateurs stupéfaits.

46. Les quatre cartes de même valeur et les quatre paquets. (A. G.) — Un jeu est divisé sur la table en quatre paquets.

Une carte est choisie dans un second jeu, et, à la stupéfaction générale, la carte placée sous chacun des quatre paquets est de même valeur que celle choisie.

L'exécution de cette expérience est basée sur les mêmes principes que la précédente, sauf les variations apportées ci-après.

Lorsque vous aurez forcé l'un des quatre valets, glissez, en refermant l'éventail, l'auriculaire gauche sous les trois autres valets, au lieu de le glisser dessus comme dans l'expérience précédente.

Enlevez alors le paquet supérieur (sous lequel se trouvent les trois valets) pour faire déposer le valet choisi sur le paquet inférieur.

Ramenez sur ce dernier le paquet supérieur, mais au moment de les réunir, repoussez le valet choisi avec le pouce gauche, pour lui faire déborder le grand côté droit du paquet inférieur.

Glissez alors l'auriculaire gauche sous cette carte, ce mouvement passant complètement inaperçu du fait de la réunion des deux paquets.

Faites sauter la coupe, pour faire passer sous le jeu les quatre valets et exécutez un faux mélange, qui ne dérange pas ces quatre cartes.

Vous serez alors en mesure de diviser le jeu en quatre paquets, selon le procédé 53.

Les quatre valets seront donc passés sous chacun de ces quatre paquets et vous n'aurez nulle peine à vous rappeler celui sous lequel se trouve le valet choisi.

Prenez un plateau sur lequel vous déposez les quatre paquets et placez celui où se trouve le valet choisi, de telle façon qu'en vous adressant à l'un des spectateurs pour lui faire prendre l'un de ces paquets, celui-ci soit le deuxième de la rangée par rapport à ce spectateur.

Il y a neuf chances sur dix pour que ce paquet soit choisi, pour les raisons exposées dans l'expérience précédente. Dans ce cas, invitez cette personne à le tenir dos dessus.

Demandez alors quelle est la carte qui a été choisie et priez la personne qui tient le paquet de le retourner figures dessus, à la stupefaction des spectateurs.

Si le premier paquet choisi est un paquet quelconque, présentez ensuite le plateau à la personne qui a tiré le valet.

Si cette personne prend le paquet sous lequel se trouve sa carte, faites-le tenir comme précédemment et priez successivement deux autres personnes de prendre les deux autres paquets, en leur renouvelant les mêmes recommandations.

Demandez alors au spectateur qui a choisi une carte de bien vouloir la nommer à haute voix et priez-le de retourner le paquet qu'il a en main.

Si le deuxième paquet choisi n'est pas le bon, il faut que celui sous lequel se trouve la carte choisie reste sur le plateau ; dans ce cas, il vous faudra employer le subterfuge suivant :

Invitez cette fois une troisième personne à bien vouloir vous désigner l'un des deux paquets restés sur le plateau, soit celui placé à sa droite, soit celui placé à sa gauche.

Premier cas : le paquet contenant le valet choisi est désigné.

Enlevez l'autre du plateau en disant : « Je retire donc celui dont vous ne voulez pas. »

Deuxième cas : le paquet ne contenant pas la carte choisie est désigné.

Faites-le prendre par la personne intéressée et dites, en désignant le paquet resté sur le plateau : « Voici donc le paquet que vous m'avez laissé. »

Et, vous adressant à la personne qui a choisi l'un des valets, dites-lui : « Monsieur, voulez-vous me faire connaître la carte que vous aviez choisie ? »

Aussitôt nommée, vous retournez ou faites retourner par cette personne le paquet qui vous a été laissé, et la carte apparaît aux yeux des spectateurs étonnés.

Terminez en faisant quelques signes mystérieux au-dessus de chacun des autres paquets et annoncez que sous chacun d'eux vous avez fait passer les trois cartes de même valeur que celle choisie, c'est-à-dire les trois autres valets, ce que vous faites constater à la surprise générale.

47. Le jeu divisé en quatre paquets et les quatre cartes choisies. (A. G.) — Un premier jeu est divisé sur la table en quatre paquets.

Quatre cartes sont choisies dans un second jeu et, dès qu'elles y ont été remises et mélangées, elles en disparaissent pour passer sous chacun des quatre paquets déposés sur la table.

Pour cette expérience vous utiliserez le procédé 53 et la rendrez encore plus mystérieuse en ayant à votre disposition trois jeux de cartes, dont deux devront avoir le même tarot, c'est-à-dire que les dessins et couleurs du dos des cartes devront être identiques, le troisième jeu ayant un tarot absolument différent.

Prenez ce dernier jeu, placez dessous quatre cartes quelconques, que vous prendrez dans l'un des deux autres jeux, qui ne vous sera plus d'aucune utilité et retirez-en les quatre cartes identiques.

Prenez le deuxième jeu, recherchez les quatre mêmes cartes que vous placez dessus, les deux jeux ainsi préparés étant posés sur la table au début de l'expérience.

Au moment de l'exécution, utilisez tout d'abord le jeu dont les quatre cartes qui vous intéressent sont dessous, et exécutez un faux mélange, tout en annonçant que vous allez diviser ce jeu en quatre paquets, que vous déposerez sur la table.

Le procédé 53 vous permettra alors de faire passer, sous chacun des quatre paquets, les quatre cartes qui étaient sous le jeu.

Emparez-vous du deuxième jeu, dont les quatre cartes similaires sont dessus, exécutez un faux mélange et ensuite un saut de coupe, pour faire passer au milieu les quatre cartes placées dessus, lesquelles vous devrez forcer à quatre spectateurs. (Voyez les différents procédés au chapitre de la « carte forcée ».)

Faites replacer la première carte choisie au milieu du jeu, ramenez-la dessus par un saut de coupe, exécutez un faux mélange qui la maintienne finalement dessus.

Faites de nouveau sauter la coupe, mais enlevez cette fois de la main droite le paquet devenu supérieur pour faire déposer la deuxième carte sur le paquet devenu inférieur.

Les deux premières cartes choisies sont donc ensemble au milieu du jeu, les deux paquets étant séparés par l'auriculaire gauche.

Faites déposer successivement les deux autres cartes dans le jeu, en ouvrant celui-ci comme si cela était dû au hasard (ceci au cas où les sauts de coupe ne pourraient être exécutés à la perfection).

Les quatre cartes choisies étant ainsi réunies au milieu, faites-les passer dessus par un dernier saut de coupe et exécutez finalement un faux mélange.

Empalmez ces quatre cartes et remettez de la même main le jeu à l'un des spectateurs (voyez les deux manières expliquées dans le procédé 39), en l'invitant à bien mélanger les cartes.

Allez vers votre table pour vous emparer d'un ruban quelconque ; ceci est un prétexte pour pouvoir abandonner derrière un objet les quatre cartes maintenues à l'empalme.

Revenez vers la personne qui a le jeu en main, priez-la de bien le maintenir, de telle manière que vous puissiez l'entourer plusieurs fois avec le ruban, afin de le ficeler solidement et éviter toute indiscrétion.

Faites alors le simulacre de prendre successivement dans le jeu les quatre cartes choisies et de les envoyer sous chacun des quatre paquets.

Invitez la première personne qui a choisi une carte de bien vouloir la nommer à haute voix et de s'assurer si elle est toujours dans le jeu.

Opérez de même pour les trois autres cartes.

Les quatre cartes choisies n'étant pas retrouvées, grande est la stupéfaction des spectateurs lorsque vous retournez les quatre paquets.

48. Les cartes voyageuses et l'éventail. — Deux cartes sont choisies : la première est remise et mélangée dans le jeu ; la seconde est déposée sur la table.

Étalez quelques cartes en éventail en demandant si celle choisie figure parmi ces cartes. Sur réponse négative, refermez l'éventail que vous glissez sous une enveloppe cachetée placée bien en vue sur la table.

Après avoir exécuté quelques passes mystérieuses, les deux cartes choisies sont retrouvées l'une à la place de l'autre.

Présentez le jeu en éventail à l'un des spectateurs, en le priant de bien vouloir en extraire une carte à son gré.

Ayant invité ce spectateur à retenir dans sa mémoire la carte par lui choisie, priez-le de bien vouloir la replacer dans le jeu.

Ramenez-la dessus par un saut de coupe, exécutez un faux mélange qui persuade les spectateurs que cette carte est bien mélangée avec les autres (en réalité, vous agissez de telle sorte que celle-ci reste dessus).

Invitez une autre personne à choisir une autre carte et remettez le jeu à un troisième spectateur (vous avez eu soin, avant de le remettre, de faire passer à l'empalme droit la première carte choisie).

Demandez au spectateur qui a choisi la deuxième carte de bien vouloir vous la remettre.

Prenez-la, figure dessous sur les doigts de la main gauche, pouce sur le dos de cette carte.

La main droite, dos vers les spectateurs, s'en empare et en profite pour la couvrir avec la carte empalmée, ces deux cartes ne devant paraître n'en faire qu'une seule.

De la main droite, présentez-les aux spectateurs, tenues verticalement par les petites tranches, entre le pouce au milieu de la petite tranche inférieure et les autres doigts sur la petite tranche supérieure, afin de montrer à tous quelle est la deuxième carte qui a été choisie.

Il s'agit alors, tout en laissant croire que vous déposez cette carte sur la table, de la faire passer à la « pince arrière » et de déposer à sa place la première carte choisie.

Voici comment vous devrez vous y prendre pour obtenir ce résultat :

Reprenez momentanément ces deux cartes, entre le pouce gauche au milieu de l'une des grandes tranches et les autres doigts gauches sur la grande tranche opposée, pour pouvoir les reprendre entre les doigts droits, le pouce sur le dos des cartes, le médus et l'annulaire côté figure. Priez le spectateur qui tient le jeu de vous remettre huit ou dix cartes, que vous prenez de la main gauche.

Au moment où, de la main droite vous allez déposer la carte de dessus sur la table, repoussez-la avec le pouce.

Les phalanges du médus et de l'annulaire se replient sur la figure de la carte de dessous, pendant que les doigts index et auriculaire se placent simultanément sur les grandes tranches pour procéder à l'exécution de la « pince arrière ». (Voyez le procédé 95, premier et deuxième temps.)

Après ce mouvement, l'extrémité de l'index est venue se placer sous le coin inférieur de la carte pour, avec le pouce, la déposer sur la table, l'autre étant passée à la « pince arrière ».

Le mouvement des doigts est devenu absolument invisible de par le déplacement effectué par cette main.

Le côté gauche du corps faisant face à l'assistance, élevez votre main droite verticalement, doigts en l'air et paume vers les spectateurs (les doigts étant naturellement bien joints).

Passez une à une les cartes de la main gauche dans la main droite qui les maintient avec le pouce, en étalant ces cartes en éventail.

« Ceci, dites-vous, afin que chacun puisse voir toutes les cartes que je fais passer d'une main dans l'autre. »

Refermez ensuite l'éventail, en ayant soin, au début de ce mouvement, de replier les phalanges des doigts droits, ce qui a pour résultat de ramener contre le dos des cartes celle maintenue primitivement à la « pince arrière ».

Faites vérifier une enveloppe, dans laquelle vous déposez le paquet de cartes ; cachetez-la en la plaçant bien en vue sur votre table l'autre étant passée à la « pince arrière ».

Après avoir fait nommer chaque carte, faites constater qu'elles sont bien passées l'une à la place de l'autre.

49. Cartes passant du jeu dans une enveloppe. (A. G.) — Une enveloppe vide est cachetée, marquée et déposée sur la table.

Quatre cartes sont choisies et mélangées dans le jeu, qui est remis à l'un des spectateurs. Dès que vous les en priez, chacun des spectateurs ayant choisi une carte recherche la sienne dans le jeu et constate qu'elle ne s'y trouve plus.

Un autre spectateur décachète l'enveloppe, de laquelle, à la stupéfaction générale, les quatre cartes sont retirées.

Présentez en éventail un paquet d'enveloppes à l'un des spectateurs et priez-le d'en choisir une.

Invitez plusieurs personnes de bien vouloir vérifier cette enveloppe et faites-la cacheter par la dernière qui l'a en main.

Ici, une parenthèse. Les enveloppes que vous utiliserez doivent être à peu près de la dimension des cartes à jouer, en papier très épais et non transparent. Les enveloppes genre carte de visite feront très bien l'affaire.

De la main droite, reprenez du bout des doigts l'enveloppe cachetée et montrez-la aux spectateurs, les autres enveloppes étant réunies et tenues en un seul paquet dans la main gauche.

C'est alors qu'il s'agit de filer cette enveloppe comme vous le feriez d'une carte, en exécutant le « filage dessous » (procédé 64).

Dans ce procédé, vous abandonnez sous le paquet d'enveloppes celle que vous tenez, pour vous emparer de celle de dessus, contenant quatre cartes dont les dos sont identiques à celles du jeu dont vous vous servez.

Posez cette enveloppe debout sur votre table, en l'appuyant contre un objet quelconque, afin qu'elle soit bien visible à tous.

Puis, vous ravisant, priez un spectateur de bien vouloir s'approcher de votre table, afin de faire une marque quelconque sur l'enveloppe ; remettez-lui un crayon très gras et à forte mine, pour que cette personne, n'éprouvant pas le besoin d'appuyer, les caractères tracés sur l'enveloppe ne puissent la traverser et apparaître sur la carte placée immédiatement au-dessous.

Afin d'éviter que la personne touche l'enveloppe (son poids dévoilerait que celle-ci n'est plus vide), prenez-la de telle façon que les spectateurs ne puissent la perdre un seul instant de vue, posez-la à plat sur la table, en appuyant du bout des doigts sur l'un de ses côtés pour l'empêcher de se déplacer, lorsque la personne y fera une marque avec le crayon que vous lui tendez de l'autre main.

Ces recommandations sont très importantes.

Remplacez alors l'enveloppe debout sur votre table et bien en vue des spectateurs.

A ce moment, qui pourrait vous soupçonner, puisque personne ne connaît encore le but de votre expérience.

Il vous faut maintenant forcer les quatre cartes identiques à celles placées dans l'enveloppe (voir les différents procédés au chapitre de la « carte forcée »), les faire replacer dans le jeu une à une, et, après faux mélanges, les enlever en remettant le jeu à l'un des spectateurs.

Débarrassez-vous de ces quatre cartes, en les abandonnant, par exemple, derrière le paquet d'enveloppes laissé sur votre table, sur laquelle vous prenez dans le même temps un objet quelconque ; un foulard, par exemple, pour y enfermer le jeu, ou votre baguette magique pour vous permettre d'opérer le voyage mystérieux des cartes.

Faites quelques passes soi-disant magnétiques et annoncez que les cartes sont passées du jeu dans l'enveloppe.

Faites nommer à chacune des personnes la carte qu'elle a choisie et priez-les successivement de les rechercher dans le jeu, d'où il est constaté qu'elles ont disparu.

L'un des spectateurs ouvre l'enveloppe, d'où, à la stupéfaction générale, les quatre cartes sont retirées.

50. Cartes passant du jeu dans une enveloppe (deuxième procédé). (A. G.) — Voici un deuxième procédé, que j'ai exécuté à maintes reprises et qui produit beaucoup d'effet sur les spectateurs.

En passant, je ferai remarquer que dans ces sortes d'expériences j'ai cru préférable d'employer un jeu contenant des cartes en double (ce qui n'est pas indispensable), mais permet d'augmenter singulièrement le côté mystérieux, les cartes n'étant alors choisies et remises dans le jeu que seulement après la fermeture de l'enveloppe, dans laquelle elles doivent ensuite se trouver réunies.

Prenez donc dans un jeu, dont le dos des cartes soit identique à celui dont vous vous servez, quatre cartes quelconques.

Ces mêmes cartes étant sorties du jeu utilisé pour votre expérience, placez ces huit cartes dessus.

Au moment de passer à l'exécution, faites un faux mélange pour laisser croire que vous n'avez aucune carte en vue.

Dites alors : « Je vais ôter de ce jeu huit cartes de même couleur, de façon que vous puissiez tous vous en souvenir facilement.

En retournant dans vos mains les cartes figures à découvert, pour rechercher les huit cartes de la même couleur et les déposer sur la table (supposons que ce soit les huit piques), vous avez eu soin, en cherchant les derniers piques, de glisser l'auriculaire gauche sous la quatrième carte de dessus du jeu (ce sont les quatre cartes répétées deux fois) pour, en retournant celui-ci dos dessus, pouvoir empalmer ensuite ces quatre cartes dans la main droite. (Toutes ces manœuvres sont naturellement exécutées face aux spectateurs !)

Déposez de la même main le jeu sur la table, pendant que la gauche s'empare des huit piques.

La main droite se place alors doigts en l'air et dos face aux spectateurs. (Ayez soin que vos doigts soient bien joints pour ne pas laisser soupçonner la présence des cartes.)

Passez dans cette main et une à une, pour les placer en éventail figures face aux spectateurs, les huit piques qui étaient dans la main gauche et que vous maintenez entre les extrémités des doigts côté figures et le pouce sur le dos des cartes.

« Voici, dites-vous, huit cartes de même couleur, c'est-à-dire les huit piques du jeu. »

Réunissez-les en un seul paquet avec la main gauche, qui prend ensuite ces cartes par les grandes tranches, figures des cartes vers la paume.

La main droite, dos vers les spectateurs, se rapproche de la gauche pour reprendre le paquet des huit piques par les petites tranches et y dépose dans le même temps les quatre cartes tenues à l'empalimage.

La main gauche libérée saisit tout naturellement sur la table une enveloppe que vous avez fait marquer au début de l'expérience par l'un des spectateurs, et vous dites, en laissant voir comme par hasard la figure du dernier pique placé dessous : « Je place ces huit piques dans cette enveloppe que je vais cacher devant vous ; monsieur, je vous prierai de bien vouloir la conserver précieusement. »

Vous la remettez à un spectateur autre que celui qui l'a marquée (ce qui éloigne toute idée de compérage).

Les quatre cartes identiques à celles placées dans l'enveloppe sont donc sur le jeu. Laissez-les dessus ou faites-les passer au milieu, suivant les différents procédés que vous désirez employer pour forcer ces quatre cartes à quatre personnes différentes.

Faites les remettre successivement dans le jeu en les faisant chaque fois passer dessus et en exécutant un ou plusieurs faux mélanges.

Enlevez finalement ces quatre cartes en remettant le jeu à l'un des spectateurs et terminez comme dans l'expérience précédente, en faisant vérifier le jeu successivement par les quatre personnes, qui n'y retrouvent plus la carte qu'elles ont choisie.

Faites décacheter l'enveloppe par un autre spectateur qui, outre les huit piques, en sort les quatre cartes choisies.

51. Carte choisie passant sur la table à la place d'une autre carte qui est retrouvée dans un chapeau. (A. G.) — Une carte est choisie et replacée dans le jeu, qui est mélangé.

Une carte quelconque est montrée et déposée sur la table.

Un chapeau est emprunté et placé bien en évidence.

La carte déposée sur la table est retrouvée dans le chapeau et la carte choisie est passée sur la table.

Une carte ayant été choisie et replacée dans le jeu, exécutez un saut de coupe ou tout autre procédé pour la faire passer dessus.

Faites suivre ce saut de coupe d'un faux mélange qui éloignera le plus léger soupçon.

Dites alors : « Je prends la carte de dessus du jeu. » (Enlevez en réalité les deux premières cartes et présentez-les figures face aux spectateurs, comme n'en faisant qu'une seule.)

« Monsieur, veuillez nommer à haute voix la carte que je tiens ici entre mes doigts. »

Supposons que ce spectateur réponde : « As de cœur ! », et que la carte choisie et cachée par l'as de cœur soit la dame de carreau.

Il s'agit alors de déposer figure dessous sur la table la dame de carreau, alors que vous laissez croire que vous y abandonnez l'as de cœur.

Dans ce but, vous aurez recours au procédé 75.

L'as de cœur se trouve donc à l'empalme de la main droite.

Emparez-vous d'un chapeau placé sur un guéridon, un peu en arrière de votre table.

Pour cela, pivotez vers la gauche, pour que la main droite, ne se présentant que de dos, ne laisse pas apercevoir l'as de cœur maintenu à l'empalme.

Prenez le chapeau, ouverture dessus, le pouce sur le bord extérieur, les autres doigts vers l'intérieur et revenez vers les spectateurs en pivotant vers la droite, le dos de la main droite étant ainsi de leur côté.

Reprenez ce chapeau de la main gauche, afin que la carte tombe au fond, et déposez celui-ci sur la table, à distance suffisante de la première carte.

Comme si vous aviez oublié cette première carte que vous avez déposée sur la table, priez le spectateur à qui vous l'aviez présentée de vous rappeler quelle est cette carte.

Il vous répondra : « As de cœur ! »

Emparez-vous du jeu, faites quelques passes mystérieuses, entre la carte déposée sur la table et le chapeau, et annoncez que vous venez de faire passer l'as de cœur dans le chapeau.

Priez une personne de la société de bien vouloir s'en assurer, et, à l'étonnement de tous les spectateurs, vous ajoutez : « Non seulement j'ai opéré le déplacement de l'as de cœur du dessus de la table dans le chapeau, mais j'ai ordonné également à la carte choisie de sortir du jeu pour passer sur la table. Monsieur, veuillez, je vous prie, nommer la carte que vous avez choisie. »

Réponse : « Dame de carreau ! »

Priez une seconde personne de retourner celle qui est sur la table, et, à la surprise générale, c'est bien la dame de carreau qui se trouve sous les yeux de l'assistance.

52. Carte passant du jeu sur la table et vice versa. — Premier procédé. (A. G.) — Cette expérience est identique à la précédente et ne varie que dans sa partie finale.

Au lieu de prendre de la main droite le chapeau pour y abandonner la carte que vous maintenez à l'empalme de cette main, c'est sur le jeu que vous la laissez, lorsque vous prenez celui-ci de la main gauche et le couvrez de la main droite, les mains dans la position du saut de coupe « classique ».

Un nombre vous étant désigné, exécutez l'un des procédés énumérés dans l'expérience n° 1 et vous permettant de présenter cette carte au nombre voulu. (Voyez parmi les onze procédés celui vous paraissant le plus pratique.)

53. Carte passant du jeu sur la table et vice versa. — Deuxième procédé. (A. G.) —

Lorsque l'échange a été accompli par le procédé 75, et que la carte, maintenue à l'empalme, a été déposée sur le dessus du jeu, battez les cartes comme si vous le faisiez machinalement, sans déplacer la carte de dessus.

Faites alors apparaître celle-ci à la vue des spectateurs, en exécutant l'un des procédés ci-après : 83, 84, 85 ou 88.

L'apparition instantanée sur le jeu de la carte montrée précédemment et que tous les spectateurs croient sur la table, étonne beaucoup l'assistance.

54. Les cartes changeant d'enveloppe. — Deux cartes sont choisies dans un jeu, mises séparément sous enveloppes cachetées, celles-ci étant marquées et conservées par les spectateurs ayant choisi les deux cartes.

Les cartes changent d'enveloppe, à la stupéfaction de l'assistance et surtout des deux spectateurs.

Dans un jeu présenté en éventail, priez un spectateur placé à votre gauche d'y choisir une carte au hasard (en réalité, vous en forcez une, soit, par exemple, la dame de pique).

Demandez si la carte choisie est rouge ou noire (vous êtes censé ne pas la connaître).

Et sur la réponse que celle-ci est noire, vous remettez le jeu à un autre spectateur, en l'invitant à en retirer une carte à son choix, à condition qu'elle soit rouge.

Supposons que cette carte soit le dix de carreau.

Prenez alors un paquet d'enveloppes, à peu près semblables à celles utilisées pour les cartes de visite, mais de grandeur suffisante pour pouvoir y introduire une carte ; de plus, ces enveloppes doivent être en papier fort et non transparent, afin que la carte enfermée ne puisse être visible.

Étalez ces enveloppes en éventail pour en faire choisir une au spectateur ayant en main le dix de carreau, et priez-le d'y placer sa carte et de cacheter l'enveloppe.

Réunissez dans la main gauche l'éventail d'enveloppes en un seul paquet.

Faites-vous remettre celle contenant le dix de carreau, prenez-la de la main droite, faites constater aux spectateurs qu'elle est parfaitement cachetée.

Ceci n'est qu'un prétexte habile pour vous permettre de la filer (procédé 64) contre une autre enveloppe cachetée placée sur le paquet d'enveloppes et renfermant une dame de pique, de dos exactement semblable aux cartes que vous utilisez.

Remettez, comme si c'était la même, cette enveloppe à la personne intéressée, en l'invitant à inscrire dessus le nom de la carte qu'elle y a enfermée, et de placer cette enveloppe dans la poche intérieure de son veston.

L'enveloppe au dix de carreau est donc dessous le paquet d'enveloppes ; faites-la passer dessus, et procédez comme auparavant, pour le spectateur ayant choisi la dame de pique.

Demandez-lui également son enveloppe pour faire remarquer à tous qu'elle est bien cachetée et remettez-lui celle contenant le dix de carreau en utilisant dans ce but le procédé 64.

Après l'avoir fait marquer, exécutez, d'une personne à l'autre, quelques passes mystérieuses et annoncez que, grâce à votre pouvoir magique, les cartes ont changé de place.

Les deux spectateurs n'en peuvent croire leurs yeux, lorsqu'en décachetant leurs enveloppes ils constatent que la carte retrouvée n'est plus celle qu'ils y avaient enfermée.

54. Les cartes changeant de mains. Deux cartes sont emprisonnées entre les mains des personnes qui les ont choisies ; ces deux cartes passent l'une à la place de l'autre.

Cette expérience est basée exactement sur le même principe que la précédente, mais sa présentation est tout à fait différente.

Prélevez sur un autre jeu une carte dont le dos soit exactement semblable à celui de la carte que vous utiliserez.

Supposons que cette carte soit la dame de carreau.

Placez les deux dames de carreau sur le jeu.

Au moment de l'exécution, mêlez ce jeu, de manière à ne pas déranger les deux cartes de dessus ; par un saut de coupe, faites-les passer au milieu et forcez l'une des deux dames à l'un des spectateurs placés à votre gauche.

Demandez à ce spectateur (comme si vous l'ignoriez) si la carte qu'il a choisie est rouge ou noire, et sur sa réponse qu'elle est rouge, ramenez l'autre dame de carreau sur le jeu et priez un autre spectateur placé cette fois à votre droite de choisir à son tour une carte dans le jeu, pourvu qu'elle soit noire (le choix est cette fois absolument libre).

Je suppose que la deuxième carte choisie soit le dix de trèfle.

Demandez cette carte à la personne qui l'a en main, invitez-la à étendre la main paume dessus, montrez le dix de trèfle aux spectateurs qui vous entourent et filez-le (procédé 64) contre la dame de carreau placée sur le jeu, au moment même où votre main se déplace pour aller déposer dos dessus le soi-disant dix de trèfle dans la main du spectateur.

Faites recouvrir cette carte avec l'autre main, et, vous emparant d'un ruban noir, entourez plusieurs fois les deux mains jointes, et faites un nœud pour les bien maintenir l'une contre l'autre.

Reprenez le jeu que vous aviez abandonné un instant, et en allant vers la personne qui tient la dame de carreau, faites revenir sur le jeu (par faux mélange ou saut de coupe) le dix de trèfle qui était dessous.

Demandez la dame de carreau pour la montrer aux spectateurs et, l'ayant filée, déposez le dix de trèfle figure contre la paume de la main.

Procédez exactement comme pour la première personne, mais en entourant cette fois les deux mains avec un ruban rouge.

Annoncez alors que la carte rouge, ayant une grande aversion pour le noir, s'est enfuie sous le ruban rouge, la carte noire s'étant de son côté réfugiée sous le ruban noir.

Coupez successivement chacun des rubans, afin que chacun puisse se rendre compte que les cartes ont bien changé de main.

Nota. — L'expérience précédente (cartes placées sous enveloppes) me paraît néanmoins préférable à la solution que je viens d'expliquer.

55. De l'emmanchure à l'extrémité des doigts. (A. G.) — Deux cartes sont choisies et replacées dans le jeu, qui est mêlé par un spectateur.

Vous placez ce jeu à l'entrée de votre emmanchure et, dès que chaque carte choisie est nommée, celle-ci apparaît aux extrémités de vos doigts.

Faites choisir deux cartes par deux personnes différentes.

Priez la première personne de replacer sa carte dans le jeu ; saut de coupe ou tout autre procédé pour la faire revenir dessus, puis faux mélange qui ne déplace pas cette carte.

Invitez la seconde personne à replacer également sa carte dans le jeu, mais, à ce moment, séparez celui-ci au moyen du procédé 12, ou, si vous préférez, exécutez le saut de coupe « clas-

sique » (procédé 16), mais en enlevant le paquet qui était dessous, ce qui donne l'impression que vous divisez simplement le jeu en deux parties.

La deuxième carte est donc posée sur la première. Autre saut de coupe pour les ramener sur le jeu.

Exécutez ensuite un faux mélange, qui ne dérange pas ces deux cartes.

Empalmez-les, remettez le jeu à l'un des spectateurs en l'invitant à le mêler à son tour.

Votre main droite qui maintient les deux cartes choisies à l'empalme, pend le long de la cuisse tout naturellement, dos vers les spectateurs.

Dès que le jeu est mêlé, reprenez-le de la main gauche, tournez le dos aux spectateurs en pivotant vers la gauche (les cartes tenues à l'empalme ne peuvent être ainsi aperçues), et éloignez-vous de l'assistance pour vous rapprocher de votre table.

Pendant ce court instant, vous avez fait passer les cartes choisies à la « pince arrière » en les amenant tout d'abord de l'empalme à la « pince avant » à l'aide du pouce.

C'est alors l'exécution du procédé 108.

Vous plaçant alors le côté gauche vers l'assistance, allongez le bras droit, la main grande ouverte, paume face aux spectateurs.

La main gauche, tenant le jeu, glisse celui-ci à l'entrée de l'emmanchure droite.

Demandez quelle est la première carte qui a été choisie.

Les doigts gauches, partant de l'emmanchure, longent l'extérieur de la manche, en feignant d'attirer quelque chose jusque vers les extrémités des doigts.

Aussitôt que les doigts gauches arrivent devant la paume de la main droite, les doigts droits font réapparaître au même instant la première carte choisie placée à la « pince arrière (procédé 105) ».

Si le « double passage » vous est familier (procédés 107 et 108), exécutez-le pour faire voir le dos, puis l'intérieur de la main.

Faites nommer la deuxième carte choisie ; renouvelez le même geste que précédemment et faites réapparaître cette carte au bout des doigts (procédé 104).

Cette manière de procéder produit le plus gracieux effet sur les spectateurs.

57. Plusieurs cartes tirées et mélangées dans le jeu réapparaissent une à une au bout des doigts. (A. G.) — La réapparition des cartes choisies est basée sur le procédé 106 (1).

Après avoir fait choisir quatre ou cinq cartes, faites-les replacer une à une dans le jeu, en exécutant chaque fois un saut de coupe ou tout autre procédé (procédé 27 à 31) pour les ramener au fur et à mesure sur le jeu.

Dès que la carte déposée au milieu est ramenée sur le jeu, exécutez un faux mélange pour convaincre les spectateurs que vous n'avez aucune carte en vue.

Vous réunissez les cartes soi-disant dispersées dans le jeu, en utilisant soit le procédé 12, soit le procédé 16 (dans les deux cas, vous enlevez le paquet inférieur comme si vous divisiez le jeu en deux parties, et faites déposer la carte suivante sur l'autre paquet sur lequel vous aviez ramené la carte précédente).

Vous pouvez tout simplement, au cas où vous ne sauriez pas exécuter les sauts de coupe avec toute la perfection désirable (et, dans ce cas, il est préférable d'en éviter la trop fréquente répétition), glisser l'auriculaire entre les deux moitiés du jeu, lorsque vous réunissez celui-ci après le dépôt de chaque carte choisie.

Soulevez alors chaque fois la moitié supérieure pour faire déposer successivement les cartes choisies sur la moitié inférieure et ramenez-les finalement sur le jeu par un saut de coupe.

Les divers déplacements du jeu et du corps empêchent les spectateurs de s'apercevoir de cette supercherie.

Terminez le tout par un faux mélange, enlevez au besoin les cartes pour donner le jeu à mêler.

Faites-les réapparaître une à une par le procédé 106.

Cette expérience, exécutée avec brio, produit un effet extraordinaire sur les spectateurs.

58. Les cartes choisies ou l'éventail de cartes. — Vous sortez du dessous de votre gilet ou d'un chapeau montré vide un éventail de cartes, cartes qui sont précisément celles qui ont été choisies et mélangées dans le jeu.

Opérez la réunion des cartes choisies comme expliqué dans l'expérience précédente et faites-les réapparaître en éventail selon le procédé 132.

59. La carte obéissante. — Une carte est choisie et replacée dans un jeu qui est mêlé.

Ce jeu étant étalé sur la table en une rangée de cartes, celle choisie quitte la rangée à votre commandement.

Ayez un fil de soie noire très fin, d'à peu près 40 à 50 centimètres, dont l'une des extrémités sera nouée à la boutonnière inférieure de votre gilet.

Roulez entre vos doigts une boulette de cire à parquet afin qu'elle devienne très molle, et enroulez autour de cette minuscule boulette de cire, afin qu'il y soit solidement fixé, l'extrémité libre du fil de soie noire.

Cette boulette de cire sera ensuite maintenue sous le côté droit du gilet, près de la hanche, en l'aplatissant contre la doublure intérieure.

Il vous sera donc facile de vous en emparer au moment voulu.

Ayant fait choisir une carte, vous la faites replacer au milieu du jeu et la ramenez dessous par un saut de coupe ou tout autre moyen (dans le premier cas, intercalez, avant le saut de coupe, l'auriculaire sous la carte choisie, au lieu de le glisser dessus).

Faites ensuite un faux mélange qui ne dérange pas cette carte.

(1) Cette expérience peut également être exécutée à l'aide du procédé 105.

Tournez le dos aux spectateurs pour vous rapprocher de votre table et profitez de ce court délai pour, avec l'ongle de l'index, vous emparer de la boulette de cire que vous appuyez fortement sur la figure de la carte choisie.

Nouveau saut de coupe pour faire repasser la carte choisie au milieu du jeu ; étalez celui-ci sur la table de droite à gauche en une longue rangée et figures dessous, tout en faisant face aux spectateurs.

Priez alors la personne qui a choisi une carte de bien vouloir la nommer à haute voix et ordonnez à cette carte de sortir du jeu à votre commandement.

Portez les mains au-dessus de la rangée, en les rapprochant au fur et à mesure vers vous, comme pour attirer la carte nommée.

Ce mouvement vous permet de vous éloigner légèrement de la table d'une manière absolument naturelle, ce qui tend le fil de soie, qui entraîne hors de la rangée la carte choisie.

Vous saisissez celle-ci, lorsqu'elle se trouve parvenue tout au bord de la table.

Pour libérer la carte, glissez l'extrémité de l'ongle entre la boulette de cire et la figure de la carte ; cette boulette se trouve alors cachée entre l'ongle et l'extrémité du doigt.

Donnez alors la carte à vérifier ainsi que le jeu.

Nota. — Pour produire tout l'effet désirable, la table doit être recouverte d'un tapis, sur lequel la carte, au lieu de glisser, se déplace par petits mouvements saccadés, ce qui intrigue davantage les spectateurs.

LES MÉTAMORPHOSES DE CARTES

60. Une carte quelconque se métamorphose en la carte choisie, sous les yeux des spectateurs. (A. G.) — Laissez choisir librement une carte que vous faites replacer au milieu du jeu.

Ramenez-la dessus par saut de coupe ou tout autre procédé, exécutez un faux mélange, après lequel la carte choisie doit rester sur le jeu.

Dites alors : « Je prends sur le jeu une carte quelconque. » Mais en réalité, vous prenez les deux premières cartes que vous montrez comme s'il n'y en avait qu'une seule.

Demandez à la personne qui en a choisi une de bien vouloir vous la faire connaître.

Grâce au procédé 93 (« Métamorphose au bout des doigts »), la carte présentée disparaîtra pour faire place à la carte choisie, les spectateurs stupéfaits ne pouvant s'expliquer la disparition de la première et la réapparition de la seconde.

61. Autre métamorphose d'une carte. — Une carte est choisie et mélangée dans le jeu. Une carte quelconque est montrée et déposée figure dessous sur la table ; cette carte se métamorphose en la carte choisie.

Après avoir fait choisir une carte qui est remise et mélangée dans le jeu, ramenez-la dessus par saut de coupe ou tout autre procédé.

Exécutez un faux mélange pour donner aux spectateurs la conviction que vous n'avez aucune carte en vue. Prenez au hasard une carte quelconque dans le jeu, montrez-la aux spectateurs en les invitant à bien retenir cette carte, et filez-la contre la carte choisie que vous aviez ramenée sur le jeu (procédé 64 de préférence) ; vous la déposez aussitôt sur la table.

Vous pouvez également avoir recours aux procédés des « cartes jumelles » (procédés 72 à 75).

Dans le procédé 73, la carte devant être métamorphosée est glissée à moitié dans le jeu et le jeu est déposé sur la table figures dessous.

Quel que soit le procédé employé, dès que celui-ci a été exécuté, invitez la personne qui a choisi une carte de bien vouloir la nommer à haute voix. Demandez quelle est la carte déposée sur la table (ou glissée au milieu du jeu).

Et retournez ou, plutôt, faites retourner cette carte qui, à la surprise générale, est celle qui a été choisie.

62. Merveilleuse métamorphose de deux cartes. (A. G.) — Deux cartes sont choisies dans un jeu et déposées, l'une figure dessous sur la table, l'autre dans une enveloppe qui est cachetée et marquée.

Celle déposée sur la table se métamorphose en la carte placée dans l'enveloppe et vice versa.

Ayez deux jeux dont le dos des cartes soit exactement semblable et prenez dans l'un une carte quelconque, soit, par exemple, le roi de cœur.

Placez les deux rois de cœur sur le jeu que vous désirez employer et faites prendre librement dans ce jeu une carte par un spectateur.

Supposons que la carte choisie soit la dame de pique. Priez qu'on vous remette cette carte, montrez-la à tous les spectateurs et déposez-la sur la table figure dessous (filez-la, procédé 64) contre l'un des rois de cœur placé sur le jeu, au moment où votre main passe au-dessus de ce dernier.

Pour les spectateurs, c'est la dame de pique que vous avez déposée sur la table.

Invitez un deuxième spectateur à choisir une autre carte (carte forcée) ou demandez l'indication d'un nombre, etc. (Voyez les différents procédés pour forcer une carte, en l'espèce le roi de cœur.)

Prenez un paquet d'enveloppes, en priant une troisième personne d'en choisir une, d'y enfermer la carte choisie et de cacheter l'enveloppe.

Faites-vous remettre cette enveloppe, faites remarquer qu'elle est bien cachetée et déposez-la bien en vue sur la table.

Mais vous avez profité du déplacement des mains et du corps pour la filer (procédé 64) contre une autre enveloppe également cachetée, placée sur le dessus du paquet et qui contient une dame de pique. (Voyez pour détails d'exécution l'expérience 54.) Puis, vous ravisant, priez une quatrième personne de bien vouloir porter sur l'enveloppe une indication quelconque qui lui permette de la reconnaître facilement, et placez cette enveloppe bien en vue sur la table. D'où le profond étonnement des spectateurs, lorsque la dame de pique, qu'ils croient toujours être sur la table, est retrouvée dans l'enveloppe cachetée et marquée, pendant que le roi de cœur est passé à sa place.

63. Métamorphosée entre les mains d'un spectateur. — Deux cartes sont choisies : la première est replacée et mélangée dans le jeu ; la seconde est montrée aux spectateurs et déposée entre les mains de la personne qui l'a choisie.

Ces deux cartes changent de place et sont retrouvées l'une à la place de l'autre.

C'est exactement la même façon de procéder que dans l'expérience 55.

Vous avez seulement soin de faire choisir la deuxième carte, de reprendre cette carte sous prétexte de la montrer à toute l'assistance, mais en réalité pour être à même de la filer contre la première carte choisie que vous aviez fait revenir sur le jeu.

Invitez alors la personne qui a choisi la carte d'étendre sa main paume dessus ; déposez-y celle que vous tenez, figure contre la paume, en la faisant recouvrir de l'autre main.

Priez la personne de bien serrer ses deux mains l'une contre l'autre, afin d'assurer, dites-vous, la pleine réussite de l'expérience.

Ceci est un subterfuge pour éviter que cette personne ne soit tentée, au cours de l'exécution, de regarder si c'est toujours sa carte qu'elle a en main. Et vous terminez de la même façon que dans l'expérience précitée.

64. Sous les yeux mêmes des spectateurs (A. G.). — Plusieurs cartes sont secrètement choisies et mélangées dans le jeu.

Présentant sous les yeux des spectateurs la figure de la carte de dessous du jeu, chaque carte choisie apparaît successivement à la place de la dernière carte montrée.

Les cartes choisies par quatre ou cinq personnes, après avoir été remises et mélangées dans le jeu, sont finalement réunies dessus. (Voyez pour la réunion des cartes sur le jeu l'expérience 75.)

Faites ensuite un faux mélange, puis, montrant la carte de dessous du jeu, exécutez, pour la métamorphose des cartes une à une, et selon vos aptitudes, un ou plusieurs des procédés 83 à 86 ou 88. Ces métamorphoses successives, permettant la réapparition des cartes choisies, produisent sur l'assistance une impression extraordinaire.

65. Métamorphoses et voyage mystérieux (A. G.). — Votre main couvrant successivement quatre fois la carte de dessous du jeu, quatre cartes nouvelles apparaissent aux yeux des spectateurs.

Vous sortez ensuite de votre poche les quatre cartes précédemment montrées.

Ayez deux jeux dont le dos des cartes soit exactement semblable et prenez dans l'un quatre cartes bien distinctes, soit, par exemple, le dix de pique, le huit de cœur, l'as de trèfle et le valet de carreau. Avant l'expérience, placez dans cet ordre ces quatre cartes dans votre poche.

Sortez ces mêmes cartes du second jeu et placez le dix de pique sous ce jeu (le dos des cartes étant dessus). Placez sur le jeu d'abord le valet de carreau, puis l'as de trèfle et la première dessus le huit de cœur.

Commencez alors l'expérience en exécutant un faux mélange qui ne dérange pas l'emplacement de ces quatre cartes (procédés 8 à 13 et procédé 15).

Recourez alors aux procédés 83 à 86 ou 88 pour opérer la métamorphose, sous les yeux des spectateurs, des cartes de dessous du jeu.

Sortez alors ces cartes de votre poche, devant les spectateurs stupéfaits.

Après les avoir montrées, placez-les comme machinalement sur le jeu et exécutez l'un des mélanges de la deuxième catégorie, à l'exception du procédé 14 (dans ce dernier, le jeu se trouverait coupé).

Tout en causant, dites simplement : « Voici le jeu ; si quelqu'un d'entre vous désire le vérifier ? »

A ce moment, empalmez les quatre premières cartes et remettez de la même main le jeu à la personne intéressée (vous vous êtes adressé de préférence à un spectateur placé à votre gauche ; vous ne présentez ainsi que le dos de votre main droite, où sont empalmées les quatre cartes).

En retournant vers votre table, feignez de préparer ou préparez réellement l'expérience suivante, ce qui vous permet d'abandonner tranquillement, derrière un objet quelconque, les quatre cartes empalmées.

66. Les cartes identiques. — Une carte est tirée dans un jeu ; vous prouvez que toutes les cartes du jeu sont identiques à celle choisie.

Donnez le jeu à vérifier : il n'y a pas une seule carte semblable et celle choisie est mystérieusement disparue. Vous la sortez alors de votre poche.

Avant de commencer cette expérience, sortez d'un jeu un sept et un huit de la même couleur, soit, par exemple, le sept et le huit de trèfle.

Ayez soin d'utiliser un jeu dont les coins des cartes ne soient pas marqués ; ceci, vous le comprendrez par la suite, a une grande importance.

Placez sur le jeu le huit, puis le sept par-dessus. Forcez le sept à l'un des spectateurs (procédé 47 ; pour tous détails d'exécution, reportez-vous au chapitre de la carte « forcée »).

Si le procédé 47 ne vous est pas familier, ayez au besoin recours à l'un des procédés infail-

libles expliqués dans ce chapitre, car l'effet produit serait fort amoindri, si la carte « forcée » n'était pas réussie.

Si, par exemple, vous forcez la carte par le procédé 52, placez naturellement le sept et le huit sous le jeu, au lieu de les placer dessus.

Dans les procédés où la carte choisie sera soi-disant désignée par le nombre donné par un spectateur, le huit, qui dans ce cas sera sur le jeu (excepté pour le procédé 49), passera automatiquement dessous, lorsque vous compterez les cartes en les déposant une à une sur la table.

Le point essentiel est de ne pas perdre le huit de vue, afin de pouvoir, par saut de coupe ou tout autre procédé, le ramener finalement dessus, lorsque le sept a été « forcé ».

En prenant le sept pour le montrer aux spectateurs, faites que le septième point soit vers la partie supérieure de cette carte.

Ce subterfuge vous permettra, lorsque vous échangerez par filage dessus (procédé 67 ou 68) le sept contre le huit, de tromper les spectateurs qui s'imagineront toujours voir le sept dans la carte que vous leur présenterez ; vos doigts doivent, bien entendu, masquer la partie inférieure de cette carte.

Dites alors : « Je dépose donc le sept de trèfle sur la table. »

Continuez en disant : « Je prends une autre carte sur le jeu et vous prie de constater que c'est encore un sept de trèfle que j'ai en main. »

« Je le dépose sur le premier qui est ici sur la table », mais en causant faites quelques gestes appropriés à vos paroles et profitez de l'agitation des deux mains et du déplacement du corps pour échanger cette carte contre la première placée sur le jeu.

Vous déposez donc une carte quelconque sur le huit de trèfle qui est sur la table.

Exécutez ainsi le nombre de filages nécessaires pour réunir en paquet sur la table dix ou douze cartes quelconques.

Faites alors remarquer que toutes les cartes du jeu se sont donc métamorphosées en sept de trèfle, et comme preuve, vous retournez encore la carte de dessus du paquet qui vous reste dans la main ; c'est toujours un sept de trèfle que vous montrez aux spectateurs stupéfaits.

Saut de coupe pour faire passer cette même carte dessous et retournement du jeu pour montrer qu'il y a encore un sept de trèfle sous le jeu, et aussi au milieu (nouveau saut de coupe).

Ramenez le sept sur le jeu (par saut de coupe ou de préférence par le procédé 31).

Le sept étant finalement à l'empalme de la main droite, prenez le paquet que vous aviez formé sur la table, et en ramenant la main droite pour faire voir la carte de dessus de ce paquet, c'est celle qui était à l'empalme que vous retournez pour la montrer.

Répétez la même opération que précédemment pour montrer la carte de dessous de ce paquet et celle du milieu.

Rassemblez le jeu de façon que le sept reste dessus et enlevez-le à l'empalme de la main droite. Remettez le jeu à l'un des spectateurs et allez chercher un plateau sur votre table ; profitez de ce déplacement pour glisser le sept dans la poche intérieure de votre vêtement.

Revenez vers les spectateurs et priez la personne qui tient le jeu de retourner les cartes une à une sur le plateau, afin de faire constater que le jeu n'est bien composé que de sept de trèfle.

Hilarité générale, car la personne intéressée n'en retrouve pas un seul dans le jeu.

• Je voulais tout simplement vous prouver, mesdames et messieurs, que les sept que vous aviez cru apercevoir n'étaient qu'un mirage et qu'il m'était possible de tromper vos yeux, puisqu'en réalité il n'y avait aucun sept dans le jeu, celui choisi étant passé dans ma poche depuis le début de l'expérience.

Ce disant, vous sortez tranquillement le sept de trèfle de votre poche, à la stupéfaction générale.

Nota. — Il est inutile de présenter cette expérience, si vous ne pouvez effectuer les filages avec toute l'habileté nécessaire.

67. La carte choisie apparaissant sous le jeu. (A. G.) — Une carte est choisie, puis replacée dans le jeu qui est mélangé.

Faites voir la carte de dessus et de dessous du jeu, en demandant à la personne qui en a choisi une si elle voit la sienne ; elle répond naturellement « non ». Faites-la nommer et montrez le dessous du jeu ; la carte choisie apparaît aux yeux des spectateurs.

Ayant fait choisir une carte, faites-la replacer au milieu du jeu et ramenez-la dessus par saut de coupe ou l'un des procédés évitant la coupe.

Exécutez un faux mélange, après lequel la carte choisie reste finalement dessus.

Enlevez du dessus du jeu les deux premières cartes et montrez-les comme si ces deux cartes n'en faisaient qu'une (procédé 72).

Demandez à la personne qui a choisi une carte si par hasard ce ne serait pas la sienne. Elle répond naturellement « non », et vous replacez ces deux cartes sur le jeu ; la réponse sera la même lorsque vous lui présenterez la carte de dessous du jeu.

Les spectateurs sont donc convaincus que vous ignorez où se trouve dans le jeu la carte choisie.

Tenant celui-ci, les mains dans la position du saut de coupe « classique » (procédé 16), glissez l'auriculaire gauche sous la carte choisie qui est sur le jeu.

Voici alors le mouvement que vous devrez exécuter :

Retournez le jeu, figures face aux spectateurs, en l'élevant avec les deux mains qui le tiennent.

Pendant le déplacement du jeu et des mains, vous faites sauter la coupe, c'est-à-dire que la carte choisie qui était sur le jeu est maintenant dessous, ce changement passant absolument inaperçu grâce au retournement du jeu.

Ce mouvement ne vous sera d'aucune difficulté, lorsque vous saurez exécuter le saut de

coupe « classique » à la perfection, et vous vous rendrez compte, en opérant devant une glace, que ce saut de coupe, exécuté avec retournement du jeu, est absolument invisible.

Laissez votre main gauche sur la carte choisie et faites d'abord nommer celle-ci, avant de la faire apparaître aux yeux des spectateurs.

Nota. — J'ai déjà dit qu'il était nécessaire, pour rehausser l'éclat de vos expériences, de faire choisir plusieurs cartes, de les faire replacer séparément dans le jeu pour finalement les réunir, et les révéler une à une par des procédés différents.

68. Une carte choisie est métamorphosée en plusieurs autres, sous les yeux des spectateurs. — Avant de commencer cette expérience, préparez secrètement votre jeu de la manière suivante : sortez cinq cartes du jeu, par exemple les cinq trèfles ci-après : le neuf, le dix, le huit, le sept et l'as, en plaçant ces cinq cartes dans cet ordre, le dix étant la première à compter du dessus du jeu.

Au moment de l'exécution, faites un faux mélange qui ne dérange pas ces cinq cartes.

Il s'agit alors de forcer le neuf de trèfle (procédé 47).

Les cinq trèfles passent donc au milieu du jeu, et, lorsque le neuf a été forcé, refermez l'éventail en glissant l'auriculaire gauche sous le dix de trèfle.

Le dix de trèfle se trouve donc sous le paquet supérieur.

Enlevez le paquet supérieur pour faire déposer la carte choisie sur le paquet inférieur ; réunissez les deux paquets en intercalant l'auriculaire gauche, et faites sauter la coupe (saut de coupe classique procédé, 16).

Le dix de trèfle est donc sous le jeu.

Faites craquer les cartes en disant : « Je veux que la carte choisie vienne se placer sous le jeu. »

Sans soulever le jeu, prenez le dix de trèfle entre l'index dessus et le médius droits dessous, montrez cette carte aux spectateurs et filez-la (procédé 64) contre le neuf de trèfle que vous déposez sur la table, en disant à la personne qui a choisi cette carte : « Vous avez donc choisi le dix de trèfle que je dépose ici sur la table ».

La personne intéressée vous fait remarquer aussitôt que vous faites erreur, que c'est le neuf de trèfle qu'elle a choisi.

Simulez un peu d'embarras, puis, vous reprenant, ajoutez qu'entre le dix et le neuf il existe bien peu de chose, et, frappant du doigt gauche sur la carte que vous avez reprise entre les doigts droits, vous ajoutez : « Un seul coup de doigt m'a suffi pour enlever au dix le point qui était en trop. »

A ce moment, montrez la carte que vous tenez en main en déplaçant le bras de droite à gauche, pour que tous les spectateurs puissent voir cette carte.

En ramenant la main droite en arrière pour déposer, sur la table qui est près de vous et à votre droite, le neuf de trèfle ; cette main passe au-dessus du jeu, ce qui vous permet de filer le neuf contre le huit qui est sur le jeu.

C'est donc le huit de trèfle que vous déposez sur la table et vous continuez ainsi : « Il aurait pu m'arriver que je me sois trompé de deux points (et, vous emparant du huit de trèfle placé sur la table), j'aurais alors frappé une deuxième fois comme ceci sur la carte pour la transformer en huit. »

Montrez cette carte et filez-la contre le sept en disant : « Si je frappe une fois sur ce huit (vous joignez le geste à la parole) c'est donc un sept qui me restera dans la main. » (Vous le montrez.)

Filez ce sept contre l'as et continuez : « Vous avez maintenant compris qu'à chaque coup de doigt donné sur une carte, je fais disparaître un des points de cette carte ; ainsi, je compte : 1, 2, 3, 4, 5, 6 et c'est l'as de trèfle qui apparaît à vos yeux. »

Faites-le vérifier, pour prouver à tous que c'est une carte ordinaire et profitez de l'instant où vos mains ne sont plus surveillées, pour ramener, par saut de coupe, les trois cartes de dessous sur le jeu.

Le neuf de trèfle est donc revenu la première carte dessus.

Dès que l'as de trèfle vous est remis, placez-le sous le jeu, et, présentant celui-ci, figures face aux spectateurs, métamorphosez-le (procédés 83, 84 ou 85) en neuf de trèfle.

La métamorphose successive d'une carte, qui paraît avoir été choisie au hasard, produit un effet extraordinaire sur les spectateurs.

Les filages, surtout lorsqu'ils sont nombreux, demandent à être exécutés avec beaucoup de souplesse et de naturel dans les mouvements.

69. Les « métamorphoses » ou la « carte omnibus ». — Quatre cartes sont choisies et déposées sur la table.

Vous métamorphosez l'une d'elles en celle que chacun a tirée.

Faites choisir une carte quelconque (supposons que ce soit le valet de trèfle), en priant le spectateur de bien vouloir en prendre connaissance, avant de vous la remettre.

En vous déplaçant pour aller la déposer figure dessous, sur la table, filez-la (procédés 66 à 68) contre une carte quelconque que vous mettez à sa place.

Forcez ce valet de trèfle successivement à deux autres spectateurs, la première carte forcée étant échangée par un second filage contre une autre carte que vous placez également sur la table, la deuxième carte forcée, soit le valet de trèfle, y étant réellement déposée.

Faites choisir librement une quatrième carte, que vous déposez également sur la table (supposons que ce soit la dame de carreau).

Sur quatre cartes tirées, le valet de trèfle a donc été choisi trois fois.

Relevez les quatre cartes placées sur la table et annoncez que ces quatre cartes sont

(vous nommez les deux cartes choisies, plus les deux cartes quelconques que vous aviez déposées sur la table après filage).

Déposez ces quatre cartes sur le jeu, de manière que le valet de trèfle soit la première dessus, puis par-dessous, la dame de carreau (il vous a été facile de les placer ainsi en les relevant de dessus la table).

Chaque spectateur, ayant entendu le nom de la carte qu'il a tirée, ne se doute pas que la même carte a été choisie trois fois.

D'ailleurs, vous éloignerez toute suspicion en faisant choisir librement une cinquième carte (supposons que ce soit le dix de pique).

Faites-vous la remettre et, après l'avoir montrée aux spectateurs, filez-la (procédé 64) contre le valet de trèfle qui est sur le jeu.

« Selon ma volonté, dites-vous, la carte que je tiens en main va se métamorphoser en la carte que chacun a choisie. »

Plaçant le valet de trèfle sous les yeux de la personne qui a choisi le dix de pique, vous lui dites : « M..., ce n'est certainement plus votre carte. »

La réponse négative que vous recevez persuade les spectateurs qu'un changement de carte a véritablement eu lieu (ce qui les met en confiance pour la suite de l'expérience).

Montrez ensuite le valet de trèfle successivement sous les yeux des trois personnes qui l'ont choisi, en frappant chaque fois sur cette carte pour soi-disant opérer la métamorphose.

En vous déplaçant pour montrer cette carte à la quatrième personne, filez-la contre la dame de carreau qui est sur le jeu.

Profitez encore, comme précédemment, de ce que cette carte est différente de celles forcées pour la faire nommer à haute voix avant de la montrer.

Par ces manœuvres, les spectateurs sont absolument convaincus que toutes les cartes choisies étaient différentes et ne peuvent s'expliquer comment vous avez pu, avec une seule carte, montrer celle que chacun avait choisie.

Les personnes choisissant les cartes doivent être suffisamment éloignées les unes des autres, afin de ne pouvoir communiquer entre elles.

Dans toutes les expériences de ce genre, ne laissez pas aux spectateurs le temps nécessaire à la réflexion et distrayez-les par l'annonce d'une autre expérience encore plus extraordinaire.

70. Métamorphose de quatre cartes. (A. G.) — Un premier jeu est mélangé et divisé en quatre paquets, qui sont déposés, figures dessous, sur la table.

Dans un second jeu, quatre cartes sont sorties au hasard, notées par quatre spectateurs et placées séparément sur la table, figures dessous.

Retournez chacun des quatre paquets de telle façon que chacun aperçoive la figure de la carte qui était placée sous chacun d'eux.

Faites quelques signes mystérieux et annoncez que vous venez de métamorphoser les quatre cartes placées sur la table, en cartes identiques à celles qui se trouvaient sous chacun des quatre paquets.

Ce qui est constaté alors par tous les spectateurs stupéfaits.

Placez par exemple sous un jeu et dans l'ordre, à partir de la première carte de dessous, d'abord le dix de pique, puis le huit de cœur, l'as de trèfle et le valet de carreau.

Au moment d'exécuter l'expérience, faites un faux mélange qui ne dérange pas ces quatre cartes (par exemple, par les procédés 7, 9 ou 10) ou bien par le procédé 5, toutes les autres cartes étant mêlées, sauf les toutes dernières placées sous le jeu.

Dites alors à la société : « Je vais diviser au hasard ce jeu en quatre paquets, que je vais placer l'un à côté de l'autre sur la table » (procédé 53).

Les quatre cartes qui étaient placées sous le jeu sont donc maintenant sous chacun des quatre paquets.

Prenez alors un second jeu, que vous aviez préparé à l'avance de la façon suivante :

Les quatre cartes identiques à celles placées sous chacun des quatre paquets seront les deuxième, quatrième, sixième et huitième à partir du dessous du jeu et dans le même ordre, le dix de pique étant la deuxième dessous.

Exécutez un faux mélange qui maintienne ces quatre cartes dans l'ordre où elles sont placées.

Montrez alors à tous les spectateurs la carte de dessous du jeu (carte quelconque), glissez-la (procédé 49) et posez le dix de pique, figure dessous, en face le paquet sous lequel se trouve le second dix de pique. (Débarrassez-vous de la carte quelconque en la plaçant au milieu du jeu.)

Glissez de même successivement, et après les avoir montrées, trois autres cartes, de façon à placer le huit de cœur, l'as de trèfle et le valet de carreau devant les paquets sous lesquels se trouvent les cartes correspondantes.

Vous avez eu soin de faire noter par quatre spectateurs séparément, sur un carré de papier, ou ensemble sur une ardoise, les cartes que vous avez montrées et que l'on croit placées sur la table.

Retournez les quatre paquets de façon que tous les spectateurs aperçoivent la carte placée sous chacun d'eux.

Faites quelques passes mystérieuses au-dessus de chaque carte placée figure dessous et annoncez alors que vous venez de les métamorphoser en cartes identiques à celles qui étaient sous chacun des quatre paquets.

Faites nommer les cartes précédemment montrées et invitez un spectateur à venir retourner lui-même celles placées sur la table.

Cette expérience, bien exécutée, produit un étonnement extraordinaire sur les spectateurs, les métamorphoses étant accomplies absolument sous leurs yeux.

71. Autre métamorphose de quatre cartes. (A. G.) — Un jeu est divisé sur la table, en quatre paquets.

Dans un autre jeu, quatre cartes sont choisies au hasard et déposées également sur la table, figures dessous.

A la surprise des spectateurs, les quatre cartes de dessous des quatre paquets sont métamorphosées en quatre cartes identiques à celles choisies.

Ayez deux jeux dont les tarots soient différents, c'est-à-dire dont le dos des cartes ne présente pas un dessin ou une couleur identique ; ceci est préférable pour donner plus de relief à votre expérience.

Placez sous l'un des deux jeux et dans un ordre dont vous vous rappellerez facilement, quatre cartes quelconques soit, par exemple, le dix de pique, le huit de cœur, l'as de trèfle et le valet de carreau (qui sera la quatrième à compter du dessous du jeu).

Placez sous le deuxième jeu, et dans le même ordre, les trois premières cartes nommées ci-dessus, la quatrième : le valet de carreau devant être placée dessus.

Les deux jeux ainsi préparés sont placés à l'avance sur votre table, et vous emparant du premier jeu (dont les quatre cartes sont dessous), exécutez un faux mélange qui ne dérange pas ces cartes.

Dites alors à la société : « Je vais diviser au hasard ce jeu en quatre paquets, que je placerai ici sur la table. »

Faites face à l'assistance et exécutez le procédé 53, qui vous permettra, à l'insu des spectateurs, de faire passer, sous chacun des quatre paquets, chacune des cartes qui étaient placées sous le jeu.

Retenez simplement l'ordre dans lequel sont placées ces quatre cartes.

Prenez le deuxième jeu, exécutez un faux mélange, qui ne change pas l'emplacement des quatre cartes, que vous forcez successivement à quatre spectateurs, en commençant par celle de dessus.

Vous pourrez par exemple utiliser les procédés suivants :

1° Forcez le valet de carreau qui est dessus, par le procédé 51.

2° Ramenez l'as de trèfle dessus par les procédés 19 ou 20 appliqués au déplacement d'une seule carte, et forcez-la également par le procédé 51.

3° Forcez successivement le huit de cœur et le dix de pique par les procédés 52 et 53 ou par l'un de ces deux procédés.

A chacun d'exécuter les procédés qui lui sont le plus familier.

Faites placer finalement ces cartes, figures dessous, sur un plateau et dans l'ordre où elles ont été choisies, de façon qu'en déposant le plateau devant les quatre paquets, les quatre cartes se présentent face à leurs vis-à-vis.

Simulez quelques passes mystérieuses au-dessus des quatre paquets et annoncez que les cartes placées sous chacun d'eux se sont métamorphosées en cartes identiques à celles choisies.

RÉUNION DES CARTES

72. Réunion de deux as placés séparément dans le jeu. — Sortez, par exemple, les deux as rouges, l'as de cœur et l'as de carreau, que vous montrez aux spectateurs.

Prenez secrètement connaissance de la carte placée sous le jeu (supposons que ce soit le valet de pique) et retenez-la dans votre mémoire.

Exécutez un faux mélange, soi-disant pour bien mêler les cartes, mais en réalité pour faire passer dessus le valet de pique (mélange « classique »).

Enlevez du jeu environ une dizaine de cartes sur le dessus et déposez ce paquet sur la table.

Montrez l'un des deux as rouges, soit, par exemple, l'as de cœur et déposez-le sur le dessus du paquet, par conséquent sur le valet de pique.

Otez du restant du jeu une dizaine de cartes avec lesquelles vous recouvrez l'as de cœur.

Posez sur ce paquet l'as de carreau, sur lequel vous déposez les cartes restantes.

Exécutez un faux mélange complet (par exemple, le procédé 10).

Pour tous les spectateurs, les deux as sont forcément séparés l'un de l'autre et ils seront d'autant plus surpris lorsque vous leur annoncerez que vous allez les réunir dans le jeu.

Exécutez quelques signes mystérieux au-dessus des cartes et tenez-les dans la position nécessaire à l'exécution de la carte glissée dessous (procédé 49).

Tirez par-dessous le jeu les cartes, une à une, en les déposant sur la table, jusqu'à ce que vous sortiez le valet de pique ; à ce moment, repoussez la carte suivante qui est l'as de cœur et continuez à tirer les cartes jusqu'à ce que vous aperceviez l'as de carreau, que vous faites suivre de l'as de cœur que vous gardiez en réserve.

Les spectateurs ne peuvent comprendre comment ces deux cartes ont pu se réunir.

73. Réunion de quatre as placés à différents endroits du jeu (première manière). — Les quatre as étant placés à différents endroits du jeu, vous les faites revenir dessus à votre commandement.

Retournez le jeu figures dessus, et, le tenant des deux mains, pouces côté figures et autres doigts sur le dos des cartes, poussez avec le pouce droit, pour les étaler, les cartes une à une vers l'autre main, pour les reprendre au fur et à mesure entre les doigts gauches, afin, dites-vous, de sortir du jeu les quatre as, dont vous avez besoin pour votre expérience.

Cette façon de procéder vous permettra de glisser l'auriculaire gauche sous les quatre premières cartes de dessus, tout en continuant à étaler les cartes pour rechercher les quatre as.

Dès que vous apercevez l'un d'eux, séparez de la main droite le jeu à cet endroit ; l'as se trouvant dessus, repoussez-le avec le pouce, afin de le faire glisser sur la table.

Opérez de même lorsque vous apercevez les trois autres, et de la main droite, sans déplacer l'auriculaire gauche qui sépare les quatre premières cartes du restant du jeu, retournez celui-ci, figures dessous.

Les mains et les doigts sont dans la position du saut de coupe « classique » (procédé 16).

De la main droite, reprenez les quatre as que vous remettez à l'un des spectateurs (1) en l'invitant à les classer, à compter de la première carte de dessus, dans un ordre tel qu'il lui soit possible de s'en souvenir.

Dès que les quatre as vous sont remis sur votre demande, placez-les sur le jeu, et, en déposant celui-ci sur la table, faites sauter la coupe pour ramener dessus les quatre cartes séparées par l'auriculaire.

Les spectateurs ont donc la conviction que les quatre as sont sur le jeu, alors que ce sont les quatre cartes quelconques.

Prenez le jeu par les petites tranches, entre le pouce droit sur le milieu de la petite tranche intérieure, et les autres doigts droits sur la petite tranche extérieure, et le plaçant un peu au-dessus de la table, tout en faisant face aux spectateurs, abandonnez-y les cinq ou six cartes inférieures du jeu.

De la main gauche, prenez la première carte de dessus en disant : « Je place ce premier as sur ces cartes. »

Couvrez cet as avec les six ou huit cartes inférieures du jeu, que vous lâchez avec les doigts qui le tiennent, et prenez de l'autre main soi-disant le deuxième as, que vous placez sur ce paquet ; lâchez encore quelques cartes, sur lesquelles vous déposez le troisième as, et de même pour le quatrième, que vous recouvrez du restant du jeu.

Exécutez un faux mélange, qui conserve sur le jeu les quatre as et ayez soin de les recouvrir d'une carte quelconque.

Montrez le dessous du jeu, puis la carte de dessus en demandant à l'un des spectateurs : « Un as est-il passé sous le jeu ? Un as est-il passé dessus ? »

Sur la réponse négative qui vous est faite, vous avez replacé dessus la dernière carte que vous avez montrée, en glissant l'auriculaire dessous.

Reposez le jeu sur la table, en faisant passer dessous, par saut de coupe, la carte quelconque qui était sur le jeu.

Appuyez les extrémités des doigts gauches sur le milieu du dos du jeu, et tenant celui-ci par les petites tranches, entre le pouce droit d'un côté et les grands doigts de l'autre, vous les courbez vers vous, tout en maintenant fortement avec les doigts gauches le jeu contre la table.

Relâchez brusquement les petites tranches du jeu, ce qui produira un craquement sec, et vous déclarerez que vous venez de faire passer les quatre as sur le jeu, dans l'ordre où ils avaient été classés.

Demandez alors quel est le premier as et retournez-le aussitôt nommé ; agissez de même pour les trois autres.

Vous pouvez également les faire sortir successivement du jeu, en choisissant l'une des nombreuses expériences qui peuvent être appliquées dans ce cas.

La réapparition successive des quatre as à la place des quatre cartes avant du jeu (procédés 83 à 86 et 88) émerveillera certainement votre public.

74. Réunion des quatre as placés séparément dans le jeu (seconde manière). — Ayant fait placer un as sous le jeu, un autre dessus, et les deux derniers au milieu, vous faites couper le jeu, et montrez qu'à votre commandement les quatre as se sont réunis.

Remettez le jeu à l'un des spectateurs en l'invitant à en sortir les quatre as.

Reprenez-le et priez votre partenaire de bien vouloir placer un as dessus, un autre dessous ; à ce moment, glissez l'auriculaire gauche à peu près au milieu du jeu et tenez celui-ci, les mains dans la position du saut de coupe « classique », « Et les deux autres as au milieu », ajoutez-vous.

Mais, en paraissant séparer le jeu en deux moitiés pour faire déposer au milieu les deux derniers as, vous avez en réalité fait sauter la coupe, en enlevant immédiatement la moitié inférieure au lieu de la réunir à l'autre paquet.

Les deux as sont donc déposés sur celui qui avait été placé sur le jeu.

Conservez l'auriculaire entre les deux moitiés et faites de nouveau sauter la coupe.

Dites ceci : « Un as vient d'être placé sous le jeu » ; présentez cet as en retournant verticalement le jeu, figures en avant.

« Un deuxième as a été placé dessus » (retournez cet as pour le montrer, mais évitez de le faire voir à la personne qui l'y a placé, cet as n'étant plus celui qui a été déposé sur le jeu), les deux autres sont au milieu.

Déposez le jeu sur la table et ajoutez : « Mesdames, messieurs, je vous ferai remarquer que je ne toucherai plus au jeu ; je prierai monsieur de bien vouloir le couper ; je vous en suis, monsieur, doublement reconnaissant, car vous avez opéré avec une telle adresse que les quatre as se sont certainement réunis au milieu du jeu. »

Ce que, sous les rires de l'assistance, vous lui faites constater sur-le-champ.

75. Les cartes choisies sortant du jeu à votre commandement (premier procédé). — Quatre cartes sont choisies et remplacées à divers endroits du jeu, qui est mélangé.

A votre commandement, chaque carte sort du jeu et tombe sur la table.

(1) Adressez-vous à l'un des spectateurs placés à votre droite, de manière que la séparation de l'auriculaire ne soit pas visible (le jeu ne présente ainsi que sa grande tranche gauche).

La première carte choisie étant replacée au milieu du jeu, ramenez-la dessus par un saut de coupe et exécutez un faux mélange qui la laisse finalement dessus.

Exécutez un nouveau saut de coupe, mais enlevez aussitôt le paquet devenu supérieur, de façon à donner l'illusion que vous séparez le jeu en deux parties.

Faites déposer la deuxième carte choisie sur le paquet inférieur, donc sur la première carte choisie.

Ramenez ces deux cartes dessus ; nouveau faux mélange et en exécutant un saut de coupe, séparez le jeu comme précédemment pour faire déposer la troisième carte sur les deux autres.

Opérez de même pour la quatrième carte, et avant de faire sauter la coupe pour ramener ces quatre cartes sur le jeu, détachez, avec l'extrémité du pouce droit placé sur la petite tranche intérieure du paquet supérieur, la carte de dessous de ce paquet, sur laquelle vous glissez l'auriculaire ; cette carte recouvre donc les quatre cartes choisies, lorsque vous avez fait sauter la coupe.

Dites alors : « Les cartes choisies sont mélangées dans le jeu et je ne pense pas que l'une d'elles puisse se trouver dessous ou dessus. Voici celle de dessous. » (Présentez le jeu verticalement aux quatre personnes qui ont choisi une carte, puis montrez celle de dessus, que vous prenez et placez sous les yeux de ces quatre personnes.

En la replaçant sur le jeu, vous avez glissé l'auriculaire sous cette carte et la ramenez dessous par un saut de coupe.

Priez chaque personne de bien vouloir nommer à haute voix la carte qu'elle a choisie, et lorsque c'est chose faite, annoncez que vous allez faire sortir du jeu chacune de ces cartes à votre commandement.

Élevez la main gauche tenant le jeu et abaissez-la rapidement jusque sur la table, en poussant, pendant ce mouvement, la première carte de dessus, pour lui faire déborder la grande tranche droite du jeu.

A ce moment, éloignez vivement le jeu à quelques centimètres au-dessus de la table, en lui imprimant une brusque secousse, de manière à faire basculer et se retourner la première carte figure vers les spectateurs (ce mouvement demande un peu d'entraînement pour être correctement et rapidement exécuté).

Les spectateurs ont l'impression absolue que cette carte sort du milieu du jeu, ce qui les intrigue beaucoup.

Répétez aussitôt et avec vitesse ces mêmes mouvements trois fois consécutives, en nommant à chaque personne la carte qu'elle a choisie, au fur et à mesure de leur apparition.

76. Les cartes sortant du jeu (second procédé). — Faites replacer successivement dans le jeu les quatre cartes choisies en procédant exactement comme dans l'expérience précédente, pour finalement les réunir sur le jeu.

Par un saut de coupe, faites passer sur ces quatre cartes la carte placée sous le jeu, ce qui vous permet de montrer celle de dessous et celle de dessus, en demandant si par hasard l'une de ces cartes ne serait pas celle choisie.

Ramenez sous le jeu, par un saut de coupe, la carte qui recouvrait les cartes choisies.

Notez bien que ces cartes réapparaîtront dans l'ordre inverse de leur dépôt dans le jeu, c'est-à-dire que la dernière choisie sera la première qui sortira du jeu.

Tenez celui-ci dans la main gauche, verticalement et figures face aux spectateurs, entre le pouce placé le long de la grande tranche intérieure, et les extrémités des doigts annulaire et auriculaire, sur la grande tranche extérieure.

Les extrémités de l'index et du médius sont appuyées sur le dos du jeu.

Priez la personne qui a déposé sa carte la dernière dans le jeu de vous faire connaître celle qu'elle a choisie ?

Ordonnez à cette carte de sortir du jeu et poussez-la à l'aide des doigts index et médius, pour la faire déborder progressivement par le haut, pendant que les doigts droits s'agitent au-dessus des cartes comme pour attirer la carte nommée, dont ils s'emparent ensuite pour la libérer complètement du jeu et la montrer aux spectateurs.

Exécutez un faux mélange et, après avoir fait nommer l'avant-dernière carte déposée, faites-la sortir du jeu en procédant exactement comme je viens de l'expliquer.

Faites chaque fois un faux mélange avant d'opérer la réapparition de chaque carte choisie.

Un peu d'entraînement suffit pour que les doigts index et médius gauches, poussant à tour de rôle la carte choisie, la fassent sortir sans difficulté hors du jeu.

77. Réunion mystérieuse de quatre cartes. — Placez les quatre huit à divers endroits du jeu et donnez celui-ci à mélanger à l'un des spectateurs.

A votre commandement, les quatre huit se trouvent réunis sur le jeu et dans l'ordre où ils avaient été placés.

Avant l'expérience, placez sous le jeu et dans l'ordre ci-après les trois sept : carreau, trèfle et cœur, le sept de cœur devant être dessous ; mais ayez soin que le septième point de ces trois sept soit vers la petite tranche extérieure du jeu.

Vous comprendrez tout à l'heure pourquoi je fais cette recommandation, qui est très importante.

Retournez alors le jeu figures vers vous, afin d'en extraire les quatre huit.

Déposez le jeu sur la table et classez les quatre huit que vous tenez en main, dans l'ordre suivant et figures dessous : d'abord le huit de pique, puis dessous le huit de cœur, suivi du huit de trèfle et enfin du huit de carreau.

Remettez ces quatre huit à l'un des spectateurs, en l'invitant à bien vouloir noter l'ordre de ces cartes.

Priez-le ensuite de bien vouloir replacer ces quatre huit sur le jeu.

Avec le pouce droit placé sur la petite tranche intérieure du jeu, courbez cette tranche vers le haut et lâchez une à une les trois dernières cartes de dessous, que vous séparez du restant du jeu avec l'auriculaire gauche (ce sont les trois sept).

Ramenez ces trois sept sur les quatre huit, en exécutant un saut de coupe (ainsi que je l'ai déjà spécifié, le septième point de ces trois sept doit être vers la petite tranche extérieure du jeu).

Sous prétexte de montrer à tous dans quel ordre sont classés les quatre huit, reprenez les quatre premières cartes de dessus du jeu (ce sont les trois sept, plus le huit de pique qui est dessous) et déposez le restant des cartes sur la table.

Étalez ces quatre cartes en éventail, de telle façon que le huit de pique soit seul entièrement visible ; les quatre sept ne laissent apercevoir que leur septième point se trouvant à leur partie supérieure, la partie inférieure de chaque carte étant cachée par la précédente.

Les spectateurs sont ainsi convaincus que vous leur présentez bien les quatre huit et ne peuvent se douter du subterfuge que vous employez dans ce but.

Nommez à haute voix l'ordre de ces cartes, en commençant naturellement par le huit de pique et ainsi de suite, mais évitez, bien entendu, de montrer ces quatre cartes à la personne qui en connaît le classement, car le huit se trouve maintenant dessous, au lieu d'être placé dessus comme primitivement.

Réunissez ces quatre cartes et déposez-les sur la table, figures dessous.

Reprenez le jeu et maintenez-le très bas, horizontalement et figures dessous dans la main gauche.

Prenez de la main droite la première carte de dessus parmi celles placées sur la table et tenez-la horizontalement pour l'introduire seulement de moitié au-dessus des huit ou dix dernières cartes inférieures du jeu (il faut agir de telle sorte que les spectateurs ne puissent s'apercevoir que c'est un sept, le point de celui-ci étant visible dans la partie de la carte dépassant la petite tranche extérieure du jeu.)

Prenez le deuxième sept, glissez-le au-dessus des huit ou dix cartes recouvrant le premier et faites-en autant pour le troisième sept, en le plaçant sept ou huit cartes plus haut.

Prenez enfin le huit de pique, dont vous laissez, tout en causant, apercevoir la figure (sans que ce geste paraisse voulu) avant de le placer en partie sous la troisième carte de dessus du jeu.

Relevez le jeu que vous présentez verticalement figures vers les spectateurs ; ceux-ci aperçoivent alors la moitié des quatre cartes dépassant les autres.

Priez une personne d'enfoncer complètement le premier huit (c'est en réalité le sept de cœur), puis les deux autres successivement, en terminant par le huit de pique.

Tous les spectateurs sont, au vu de cette manœuvre, absolument convaincus que ce sont des huit.

Faites un faux mélange et demandez si quelqu'un désire mêler les cartes ; il est rare qu'une personne ne s'offre pas à vous rendre ce service.

Dans ce cas, tout en causant et en vous déplaçant pour remettre le jeu, vous avez fait passer à l'empalmage droit les quatre cartes de dessus et tendez le jeu de la même main à ce spectateur.

La main droite pend ensuite le long de la cuisse droite, dos vers les spectateurs.

Reprenez le jeu de la main gauche en ramenant la main droite dessus pour le maintenir dans la position du saut de coupe « classique » et abandonnez les quatre cartes maintenues à l'empalmage.

Annoncez alors que vous allez faire passer les quatre huit sur le jeu et faites-le craquer pour soi-disant opérer la réunion de ces cartes.

Montrez aux spectateurs stupéfaits que les quatre huit se sont réunis selon le classement primitivement adopté.

Dans ce but, prenez tout d'abord la quatrième carte qui est le huit de pique (personne à cet instant ne se méfiera de cette manœuvre), puis la première carte sur le jeu, la deuxième et la troisième.

Cette expérience exige un entraînement sérieux pour l'exécuter dans la perfection et obtenir ainsi un succès mérité.

LES CARTES AUX NUMÉROS D'ORDRE

78. Les quatre cartes au millésime. — Une pièce est empruntée à un spectateur et placée secrètement sous enveloppe.

Quatre cartes choisies, replacées et mélangées dans le jeu, y sont retrouvées aux numéros d'ordre correspondant à chacun des chiffres du millésime de la pièce.

Demandez parmi l'auditoire si quelqu'un veut bien vous confier une pièce de vingt francs. L'effet produit par cette expérience se trouvera considérablement augmenté, lorsque ces pièces, qui sont trop récentes (il n'en existe que de 1931, 1932, 1933 et 1934), auront des millésimes suffisamment nombreux (1).

Il vous sera donc facile d'échanger cette pièce contre une autre similaire, que vous ferez passer pour la première.

Vous comprendrez tout à l'heure pourquoi cet échange de pièce est indispensable.

Il vous sera nécessaire, dans le cas où le nombre des millésimes serait important, de demander une pièce qui soit aussi neuve que possible, de manière qu'elle soit confondue avec celle que vous tenez en réserve.

(1) Cette expérience s'exécutait avec les anciennes pièces de cinq francs.

Voici maintenant l'explication de cette très curieuse expérience :

Prenez un paquet d'enveloppes en papier très épais, format cartes de visite et pouvant contenir une pièce de vingt francs ; présentez-les en éventail pour en faire choisir une, dans laquelle vous ferez placer la pièce de vingt francs.

Priez la personne qui tient cette enveloppe de bien vouloir la cacheter, faites-vous la remettre, et après avoir montré qu'elle est bien cachetée, faites le geste d'aller la déposer sur la table.

Pendant ce mouvement, filez-la (procédé 64) contre une autre enveloppe placée sous le paquet que vous tenez en main et qui contient la pièce dont vous connaissez le millésime et qui est identique à celle empruntée.

Vous avez compris que le paquet d'enveloppes, au moment du filage, est tenu exactement comme le serait un jeu de cartes.

Mais après le filage, vous vous êtes ravisé, et avant, de déposer l'enveloppe sur la table, vous l'avez remise à l'un des spectateurs, en le priant d'y faire une marque quelconque ou d'y apposer sa signature.

C'est ensuite que vous la reprenez pour la placer bien en évidence sur la table.

Prenez un jeu, mélangez-le, faites choisir quatre cartes par quatre personnes, en priant chacune d'elles de bien se souvenir de la carte qu'elle a choisie. Supposons que le millésime de votre pièce de vingt francs soit : 1931.

Il s'agit donc de placer les quatre cartes choisies aux numéros d'ordre indiqués par les quatre chiffres.

Priez la dernière personne qui a choisi une carte de la déposer au milieu du jeu.

Ramenez-la dessus par un saut de coupe et exécutez un faux mélange, qui maintienne dessus la carte choisie.

Faites sauter la coupe, mais en enlevant aussitôt le paquet devenu supérieur, vous séparez le jeu en deux parties et faites déposer la troisième carte choisie sur le paquet devenu inférieur (cette carte est donc déposée sur la première).

Par un nouveau saut de coupe, faites passer ces deux cartes sur le jeu.

Les mains restant dans les mêmes positions que pour le saut de coupe « classique » et le pouce droit étant placé sur la petite tranche intérieure du jeu, courbez cette tranche vers le haut et lâchez une à une les deux cartes inférieures, sur lesquelles vous placez l'auriculaire gauche pour les séparer du restant des cartes.

Ramenez par un nouveau saut de coupe ces deux cartes sur le jeu, c'est-à-dire au-dessus de la troisième carte choisie.

Employez si possible des sauts de coupe différents, afin d'éviter la répétition trop fréquente des mêmes mouvements. Dans ce but, vous pourrez également, au lieu d'utiliser les sauts de coupe, faire passer sur le jeu le nombre de cartes nécessaire, en employant le procédé 2 (mélange classificateur).

Opérez de même pour la deuxième carte choisie, qui est ainsi déposée sur les deux cartes recouvrant la troisième, et, dès que cette carte est passée sur le jeu, recouvrez-la de huit cartes prises dessous.

Si vous exécutez le procédé 2, vous pourrez faire cette opération en deux fois (il est difficile de compter huit cartes en un clin d'œil et, pour les spectateurs, vous ne faites que mélanger le jeu).

La première carte choisie, après avoir été déposée sur ces huit cartes, sera finalement ramenée sur le jeu que vous déposez sur la table, après avoir exécuté un dernier faux mélange.

A ce moment, faites décacheter l'enveloppe pour que soit annoncé le millésime de la pièce. Les quatre cartes choisies sont donc retrouvées selon les chiffres un, neuf, trois et un — la première choisie en comptant un, la deuxième en comptant neuf cartes, la troisième, trois cartes plus loin, la quatrième est la suivante.

Cette expérience exécutée avec adresse obtient toujours un légitime succès.

79. Les trois cartes au numéro d'ordre. — Trois cartes étant choisies et mélangées dans le jeu, divisez celui-ci en trois paquets, dans chacun desquels est retrouvée, à un nombre donné, chacune des trois cartes choisies.

Faites choisir librement trois cartes par trois personnes, faites-les remettre successivement dans le jeu.

Séparez-le en deux moitiés à peu près égales pour faire déposer la première carte choisie sur le paquet inférieur ; ramenez-la dessus par un saut de coupe et terminez par un faux mélange.

Glissez alors l'auriculaire gauche à peu près au milieu du jeu pour le séparer en deux paquets ; exécutez un nouveau saut de coupe, mais enlevez le paquet devenu supérieur, au lieu de le ramener sur le paquet devenu inférieur, sur lequel vous faites déposer la deuxième carte choisie (qui est ainsi déposée sur la première). Par ce moyen, vous avez donné aux spectateurs l'impression que vous sépariez tout simplement le jeu en deux parties pour faire déposer la deuxième carte en son milieu.

Ramenez-les dessus par saut de coupe ; nouveau faux mélange et opérez de même que précédemment pour faire déposer la troisième carte sur les deux autres. Recouvrez le paquet inférieur avec le paquet supérieur, en glissant l'auriculaire gauche entre ces deux paquets. Avec le pouce droit placé sur la petite tranche intérieure du paquet inférieur, soulevez l'une des trois cartes choisies, sous laquelle vous glissez l'auriculaire et procédez de même pour la carte suivante, ces deux cartes passant ainsi sous le paquet supérieur.

Exécutez un saut de coupe, qui fera passer sur le jeu la première carte choisie, pendant que les deux autres se retrouveront dessous.

Vous adressant à la société, annoncez que vous allez diviser le jeu en trois paquets, selon la volonté des trois personnes qui ont choisi une carte.

Priez la première personne de vous indiquer de combien de cartes doit être composé le premier paquet?

Réponse supposée : dix cartes.

Prenez une à une, en les déposant au fur et à mesure sur la table, les dix premières cartes du jeu.

La carte choisie est donc dessous ce paquet.

Demandez à la seconde personne le nombre de cartes qu'elle désire pour former le second paquet, et ce disant, vous avez ramené dessus, par saut de coupe, la seconde carte choisie (j'emploie de préférence dans ce but le procédé 19).

Dans le cas où vous emploieriez ce procédé, vous ramenez la main droite sur le jeu pour compter les cartes et reprenez celle que vous teniez dans cette main et la déposez sur la table, en comptant une.

Comptez une à une le nombre de cartes indiqué, en les déposant au fur et à mesure sur la table, la carte choisie se trouvant forcément dessous, et opérez de même pour la troisième carte.

Je supposerai, par exemple, que les nombres indiqués soient : dix, huit et cinq.

« Voici donc trois paquets », dites-vous, composés d'un nombre de cartes différent : ici, il y a dix cartes — vous les comptez pour en vérifier le nombre, mais, en réalité, ce subterfuge vous permet de placer la carte choisie (qui se trouve sous chaque paquet) au numéro d'ordre que vous supposerez nécessaire pour la réussite de votre expérience. Personne ne pouvant vous soupçonner à cet instant, il vous est facile, en comptant les cartes à partir du dessus, de prendre celle de dessous au moment voulu, pour la placer au rang que vous désirez ; cette manœuvre passe alors complètement inaperçue.

Pour le paquet de dix cartes, je placerai la carte choisie la septième, car l'expérience vous démontrera que ce chiffre est choisi huit fois sur dix — pour le paquet de huit cartes, la cinquième, et celui de cinq cartes, la troisième (il est à remarquer que dans ce choix les numéros d'ordre impairs sont préférés aux nombres pairs). Adressez-vous à la société en ces termes :

« Mesdames, messieurs, j'ai donc formé, selon le désir de trois personnes, trois paquets, d'après le nombre de cartes qui m'a été imposé ; je veux qu'une des cartes choisies se trouve dans chacun de ces paquets, mais comme vous pourriez penser que le hasard a pu favoriser la réussite de mon expérience, je vous prierai de bien vouloir m'indiquer à quel rang vous désirez que se trouve la carte que vous avez choisie? »

Et vous adressant à la première personne « Monsieur, veuillez me donner un nombre entre un et dix » ; à la deuxième, vous demandez un nombre entre un et huit, à la troisième, un nombre entre un et cinq.

Si la carte choisie se trouve dans chaque paquet au numéro d'ordre qui vous a été demandé, vous enlèverez les cartes une à une jusqu'au nombre indiqué en les posant dos dessus et en avant de chaque paquet. Vous aurez soin de faire nommer la carte choisie avant de la retourner.

Au cas où l'une des cartes ne serait pas au nombre demandé, relevez le paquet pour les compter, en exécutant, selon le cas, un saut de coupe d'une ou de plusieurs cartes. Vous les comptez alors en les déposant au fur et à mesure sur la table, mais il est évident que cette manœuvre indispensable amoindrira sensiblement l'effet produit sur les spectateurs.

LES CARTES A LA COMMANDE

80. Les deux cartes magiques (1). — Deux cartes choisies sont replacées successivement dans le jeu, qui est mélangé par un spectateur. Prenant vous-même les cartes une à une sur le jeu pour les déposer sur la table, le spectateur ayant choisi une carte vous arrête quand il lui plaît, et à ce moment, sa carte se trouve être la première sur le jeu ; il en est ainsi pour le deuxième spectateur, à la stupéfaction de tous les assistants.

Les deux cartes choisies, ayant été replacées successivement dans le jeu et finalement ramenées dessus, exécutez un faux mélange et donnez les cartes à mêler après avoir fait passer les deux cartes choisies à l'empalme droit.

C'est de préférence de la même main que vous remettrez le jeu à l'un des spectateurs. (Voyez ces deux procédés expliqués au chapitre « Empalme ».)

Lorsque le jeu vous est remis, abandonnez dessus les deux cartes maintenues à l'empalme et exécutez le procédé 26 (renverser le jeu).

Mais, dans le cas qui nous occupe, ne renversez que les quatre ou cinq premières cartes du jeu.

Les deux cartes choisies sont donc passées dessous.

Prévenez la dernière personne qui a choisi une carte que vous allez les prendre une à une sur le jeu pour les déposer sur la table jusqu'à ce qu'elle vous dise « halte » et qu'à ce moment sa carte se trouvera la première sur le jeu.

Celui-ci étant, par exemple, dans la main droite, prenez donc avec les doigts gauches, très lentement et une à une, les cartes du dessus du jeu, en les déposant au fur et à mesure sur la table.

J'ai dit « très lentement » car il vous faut conserver suffisamment de cartes pour la deuxième personne et vous pourrez le faire remarquer, au cas où cela serait nécessaire.

Dès que vous entendez le mot « halte », attirez, avec la main gauche, le jeu vers l'extré-

(1) Cette expérience peut également être exécutée avec trois cartes.

mité des doigts droits et, vous approchant de la personne intéressée, allongez brusquement le bras pour l'inviter à souffler sur le jeu.

Pendant ce mouvement du bras droit, les doigts se sont fermés pour faire se retourner le jeu, puis ont repris leur position normale, ces mouvements passant complètement inaperçus, grâce au déplacement rapide du bras.

Les deux cartes choisies sont maintenant passées dessus, et vous faites nommer celle qui vous intéresse, avant de la retourner.

En revenant vers votre table, retournez le jeu pour faire revenir dessous l'autre carte choisie, et opérez comme précédemment pour la faire repasser sur le jeu au moment voulu.

La seule difficulté réside dans les deux retournements du jeu qui doivent être, cela va sans dire, impeccablement exécutés.

81. Les trois cartes magiques. — Trois cartes, choisies dans un jeu, y sont successivement remises et mélangées.

Deux chapeaux étant placés à distance l'un de l'autre, vous déposez dans le premier le jeu, et les cartes sont transportées une à une dans le second, jusqu'à ce que le premier spectateur, ayant choisi une carte, vous crie « halte » !

A ce moment, vous soufflez sur la carte que vous tenez en main, et après avoir fait nommer la carte choisie, vous la retournez, à la grande surprise des spectateurs.

Il en est de même pour les deux autres cartes.

Empruntez tout d'abord deux chapeaux hauts de forme, que vous placez à votre portée ouverture en haut. Faites choisir successivement trois cartes par trois spectateurs, en les faisant replacer séparément dans le jeu.

Ramenez-les finalement toutes trois dessus (la réunion des cartes mises séparément dans le jeu et réunies ensuite dessus a été maintes fois expliquée dans nombre d'expériences) et exécutez un faux mélange.

Les mains étant dans la position du saut de coupe « classique », séparez avec le pouce droit les trois cartes choisies, sous lesquelles vous glissez l'auriculaire gauche. Faites passer ces trois cartes sous le jeu par saut de coupe et enlevez à l'empalme droit une dizaine de cartes prises dessus.

De la main droite où sont empalmées ces cartes, le dos de cette main étant tourné vers les spectateurs, emparez-vous d'un premier chapeau que vous prenez ouverture en haut, le pouce sur le bord extérieur, les autres doigts à l'intérieur, ce qui vous permet d'y laisser tomber invisiblement les cartes maintenues à l'empalme, lorsque vous déposez ce chapeau sur la table.

Placez un deuxième chapeau haut de forme sur une chaise, que vous disposez en avant et tout près de la table ; faites remarquer que vous déposez le jeu dans ce chapeau (les spectateurs ignorent naturellement qu'il y manque une dizaine de cartes).

Les trois cartes choisies sont donc sous le paquet déposé dans le chapeau, sur la chaise.

Dites alors, en vous adressant à la première personne ayant choisi une carte : « Monsieur, je vais prendre dans ce chapeau (vous désignez celui placé sur la chaise) les cartes une à une pour les transporter dans celui que vous voyez ici sur la table. Lorsque vous me direz « halte », je m'arrêterai et, à ce moment, la carte que je tiendrai en main sera la vôtre ; je commence ».

Vous plaçant le côté gauche du corps vers les spectateurs et faisant face au chapeau placé sur la chaise (laissez celui-ci entièrement visible), plongez-y la main droite et prenez la première carte placée dessous, entre le pouce sur le dos de cette carte et les autres doigts côté figure.

Sortez-la du chapeau, dos vers les spectateurs, et maintenez-la toujours dans la même position, en déplaçant très lentement le bras pour aller la déposer dans le chapeau placé sur la table (ce que croient les spectateurs). Mais en réalité vous la faites passer à la « pince arrière » (procédé 95) au moment où votre main se trouve cachée à l'intérieur de ce chapeau.

Vous sortez ensuite votre main, vide en apparence, celle-ci se présentant alors grande ouverte, la paume face aux spectateurs, qui ne peuvent penser un seul instant qu'une carte puisse être tenue au dos de la main.

Ramenez donc cette main, dans une attitude aussi naturelle que possible, vers le chapeau placé sur la chaise, afin d'y prendre soi-disant une nouvelle carte, mais c'est la même que vous ramenez au bout des doigts (procédé 103) lorsque votre main est plongée dans le chapeau.

Vous la sortez ensuite pour continuer la même manœuvre, jusqu'à ce que le spectateur à qui vous vous êtes adressé vous dise « halte ».

A ce moment, invitez cette personne à nommer la carte qu'elle a choisie, soufflez sur celle que vous tenez en main et retournez-la.

Déposez ensuite cette carte dans le chapeau placé sur la table.

Opérez de même pour les deux autres cartes et terminez l'expérience en remettant les deux chapeaux aux deux personnes qui vous les ont confiés.

Invitez-les à rassembler les cartes qui s'y trouvent, afin de s'assurer que le jeu est normal et complet.

Le passage de la carte à la « pince arrière » exige, surtout dans cette expérience, une exécution absolument impeccable.

TOURS DIVERS

82. La multiplication des cartes. — Un spectateur prend un certain nombre de cartes dans un jeu et, les ayant comptées, les tient serrées entre ses mains.

Emparez-vous du restant des cartes et, à la stupéfaction générale, vous envoyez à ce spectateur le nombre de cartes demandé successivement par quelques personnes de la société,

Tenant le jeu, les mains dans la position du saut de coupe « classique », relevez, avec le pouce droit placé sur sa petite tranche intérieure, la première carte de dessus, sous laquelle vous glissez l'extrémité de l'auriculaire gauche, pour la maintenir séparée du restant du jeu.

Relevez avec le pouce droit, la petite tranche intérieure de la carte suivante, et glissez l'auriculaire gauche sous cette deuxième carte.

Continuez ces mêmes mouvements jusqu'à ce que vous ayez séparé du jeu douze à quatorze cartes, ce qui, avec l'habitude nécessaire, ne demande que huit à dix secondes.

Pendant que vous séparez ces cartes, demandez parmi l'assistance une personne de bonne volonté, sachant bien compter, car, dites-vous, cela est absolument nécessaire pour votre expérience.

Il est indispensable à ce moment de distraire ceux qui vous regardent, afin que vos mains ne soient pas surveillées au moment où elles agissent.

Pendant que vous vous approchez de la personne intéressée, la main droite, qui cache le jeu reposant sur le travers de la main gauche, fait déborder assez franchement les cartes que vous aviez séparées.

Demandez alors au spectateur de bien vouloir enlever du jeu un certain nombre de cartes et celui-ci sans méfiance prendra tout naturellement celles qui paraissent se présenter comme au hasard.

Priez-le de les compter secrètement, afin que lui seul en connaisse le nombre, et, pendant ce temps, allez déposer sur la table le restant du jeu, moins quatre cartes que vous maintenez à l'empalmage droit.

Revenez vers la personne qui a compté les cartes, le bras droit pendant tout naturellement le long de la cuisse, le dos de la main devant se présenter face aux spectateurs. Pour pouvoir vous emparer des cartes, dites alors : « Monsieur (ou madame), remettez-moi les cartes que vous avez en main, car il me suffira tout simplement de les soupeser pour en faire connaître exactement le nombre. »

Prenez-les de la main gauche, faites le simulacre d'en évaluer la quantité au poids et annoncez le nombre que vous connaissez.

La main droite s'empare ensuite du paquet de cartes pour les remettre à la même personne, mais y abandonne en même temps les quatre cartes qu'elle maintenait à l'empalmage.

Priez cette personne de maintenir ces cartes fortement serrées entre ses mains et de les élever au-dessus de sa tête, afin que tous puissent les avoir constamment sous leurs yeux.

C'est un subterfuge, qui vous assure complètement contre toute indiscretion prématurée.

« Maintenant, dites-vous à la personne qui tient les cartes, je vais vous envoyer quelques cartes prises dans le paquet placé sur la table (emparez-vous de ce paquet). Je vais prier successivement quelques spectateurs de m'indiquer un petit nombre de cartes, car je ne puis en faire passer invisiblement que quelques-unes à la fois... « Monsieur (ou madame), combien de cartes ? Deux, quatre... »

Il est toujours répondu quatre, car cela paraît plus difficile ; mais si, contre toute attente, il n'en est demandé que deux, adressez-vous à une autre personne en lui disant : « En désirez-vous également deux pour vous ? » Ce qui n'est jamais refusé.

Faites alors le simulacre de prendre une à une les quatre cartes dans le paquet que vous tenez en main, en faisant le geste de les envoyer successivement dans le paquet tenu par le spectateur (supposons que celui-ci ait dix-huit cartes en main).

Invitez-le à s'assurer que les quatre cartes sont bien arrivées à destination et comptez vous-même le nombre de cartes restant sur la table, pour faire remarquer que ce nombre concorde bien avec la quantité trouvée entre les mains du spectateur.

Vous en profitez pour empalmer quatre nouvelles cartes, avant d'abandonner sur la table le paquet que vous teniez en main, et, reprenant des mains du spectateur les cartes en sa possession, vous les comptez vous-même pour faire contrôler que le nombre annoncé est bien exact.

Vous avez soin, naturellement, de ne pas compter les quatre cartes que vous venez d'y ajouter, et de prendre bonne note de la dernière carte placée sous ce paquet. Supposons que cette carte soit le huit de pique. Remettez ces vingt-deux cartes à une autre personne en lui recommandant de les maintenir également au-dessus de sa tête, pour que les spectateurs ne les quittent pas des yeux.

Demandez au spectateur qui tient le jeu : « Combien de cartes désirez-vous ? Deux trois ou quatre cartes ? » C'est toujours trois ou quatre cartes qui sont généralement demandées ; dans le cas contraire, vous vous tirez d'embarras en disant à une autre personne : « Et pour vous, monsieur, en désirez-vous une ou deux ? »

Si, en premier lieu, le nombre trois est demandé, voici comment vous devrez procéder :

« Mesdames, messieurs, dites-vous, je dois faire passer trois cartes parmi celles que tient monsieur (ou madame) ; je vais vous apporter une nouvelle preuve du passage des cartes d'un paquet à l'autre... Je prends ici, dans le paquet que tient monsieur (ou madame), une carte au hasard ; c'est le huit de pique. »

Ne montrez pas la carte que vous avez sous les yeux, et pour cause, car c'est le huit de pique que vous aviez aperçu sous le paquet que tient la personne qui vous prête son concours.

« Je place, dites-vous, ce huit de pique au milieu du paquet qui est ici sur la table... Je prends les trois cartes demandées, puis le huit de pique. » Vous faites successivement le simulacre de les prendre et le geste de les envoyer à distance dans le paquet tenu par le spectateur.

Faites compter les cartes, qui sont ainsi augmentées de quatre unités, et annoncez que vous avez fait passer le huit de pique dessous, ce qui est constaté à la surprise générale.

83. La cueillette des cartes. — Montrant la main vide des deux côtés et l'élevant soudain dans l'espace, vous attrapez au vol un certain nombre de cartes dont vous remplissez un chapeau.

Il était tout naturel que ceux possédant l'adresse nécessaire pour faire apparaître et disparaître une carte au bout des doigts et pratiquant le « double passage » à la perfection (procédés 107 et 108) aient songé à utiliser ces procédés, pour cueillir dans l'espace un certain nombre de cartes.

La « cueillette des cartes » est, en somme, la même expérience que la « pluie d'argent » où des pièces apparaissent une à une au bout des doigts pour être récoltées dans un chapeau.

Les cartes sont de même déposées dans un chapeau, au fur et à mesure de leur apparition.

C'est à l'abri du chapeau que vous faites passer la carte du bout des doigts à la « pince arrière », (procédé 95) pour sortir ensuite cette main, vide en apparence, grande ouverte et paume face aux spectateurs.

Montrez le dos, puis l'intérieur de la main en exécutant le « double passage » avant de procéder à la réapparition de la carte maintenue à la « pince arrière ».

Faites le geste de cueillir une nouvelle carte dans l'espace, et ramenez-la au bout des doigts (procédés 103 et 104).

Il est essentiel, pour rendre cette expérience plus attrayante, de cueillir chaque carte dans les endroits les plus imprévus, de la tirer de dessous votre veston ou votre gilet, de la sortir de votre emmanchure, de la poche d'un spectateur, enfin de trouver quantité d'imprévus, qu'il est facile de combiner pour créer une ambiance favorable à votre expérience.

Je recommande également la feinte suivante :

Prenez de temps à autre, au moment du dépôt d'une carte dans le chapeau, une carte différente de celle dont vous vous servez, de telle manière que vous puissiez la faire réapparaître figure face aux spectateurs, ce qui augmentera considérablement l'effet produit par cette expérience.

Il me reste maintenant à expliquer comment, pour terminer, vous pouvez montrer que le chapeau est réellement rempli de cartes, ce qui confirme, dans l'esprit des spectateurs que vous faisiez vraiment apparaître une nouvelle carte à chaque fois.

Au moment où, de la main droite, vous vous emparez du chapeau haut de forme, cette main maintenait une vingtaine de cartes à l'empalme.

Le pouce droit étant sur le bord extérieur et les autres doigts sur la coiffe, montrez l'intérieur du chapeau, et, au moment où la main gauche s'en empare, la main droite y laisse tomber les cartes qu'elle maintenait à l'empalme, moins une, dont vous vous servez pour l'exécution de l'expérience.

84. Divination mystérieuse de toutes les cartes d'un jeu. — Le jeu étant donné à mélanger, vous le reprenez, et, le tenant les mains derrière le dos, vous nommez une à une, avant de les montrer, toutes les cartes du jeu.

Lorsque vous reprenez le jeu, tenez-le de telle façon que vous puissiez, sans éveiller le plus léger soupçon, prendre connaissance de la dernière carte de dessous.

Tenant le jeu à plat et en travers de la main gauche, comme pour le saut de coupe « classique », portez-le derrière vous et attirez, avec le pouce droit placé sur l'un des petits côtés du jeu, et les autres doigts dessous, la dernière carte dont vous avez pris connaissance, et maintenez-la entre les extrémités de l'index et du médius droits.

Portez ainsi la main droite sur le jeu et empalmez la carte de dessus (procédés 36 ou 37).

Avec le pouce et l'index gauches, pincez par le coin opposé la carte maintenue entre l'index et le médius droits, pour, cette fois, pouvoir la reprendre par le coin intérieur droit entre le pouce sur le dos de la carte et l'index droit côté figure.

Nommez cette carte avant de la montrer et présentez-la ensuite verticalement figure face aux spectateurs.

Pendant le déplacement de cette main, prenez connaissance de la carte se trouvant à l'empalme, et abandonnez ensuite sur la table, en la retournant figure dessus, la carte que vous venez de montrer.

Si ce mouvement est correctement accompli, il est impossible que les spectateurs puissent apercevoir la carte maintenue à l'empalme.

Reportez les mains derrière le dos, et, avec l'aide des doigts gauches, prenez entre l'index et le médius droits la carte maintenue à l'empalme, en faisant passer à sa place la première carte de dessus du jeu.

Nommez celle que vous tenez au bout des doigts, et en la montrant, prenez note de la carte placée à l'empalme. Après avoir ainsi nommé un certain nombre de cartes, donnez le jeu à mêler, afin de prouver que les cartes ne sont pas classées, et continuez comme précédemment. Cette expérience étonne beaucoup les spectateurs. Vous pouvez en augmenter considérablement l'effet, en la combinant avec certains autres procédés exempts de toute adresse (1).

85. La carte raccommodée. (A. G.) — Une carte est choisie et déchirée en menus morceaux dont l'un est remis à une personne de la société. Les autres morceaux sont déposés dans une enveloppe qui est cachetée.

Lorsque l'enveloppe est ouverte, la carte est trouvée raccommodée, moins le morceau remis au spectateur, et qui, après contrôle, s'adapte parfaitement à la carte.

Ayez un paquet d'enveloppes à peu près du format et de l'épaisseur des enveloppes dites cartes de visite.

Dans un jeu, prenez une carte quelconque, supposons le valet de cœur, et après en avoir déchiré l'un des coins (environ le seizième de cette carte), glissez-la ainsi mutilée dans une enveloppe que vous cachez.

(1) Combinaisons de l'esprit. Tous renseignements seront donnés sur demande à toute personne qui s'intéresserait à cette expérience. (Voyez fin du présent ouvrage.)

Placez cette enveloppe au-dessus des autres et, dans une seconde enveloppe, déposez le morceau de carte que vous avez déchiré.

Glissez cette seconde enveloppe non cachetée, par exemple la troisième à compter du dessus du paquet, afin que vous sachiez où la prendre au moment voulu.

Tous ces préparatifs sont naturellement faits à l'avance.

Prenez un second jeu et exécutez un faux mélange en invitant une personne à choisir une carte dans ce jeu, ou, si vous le préférez, faites-en désigner une, comme si cela était dû au hasard.

Mais c'est tout naturellement le valet de cœur que vous devrez forcer. (Voyez les différentes manières de forcer une carte (procédés 46 à 52).)

Faites déchirer ce valet de cœur en deux moitiés, et l'une vous étant remise, priez la personne tenant l'autre moitié de faire exactement comme vous.

Déchirez votre moitié en deux, puis en quatre et enfin en huit morceaux que vous déposerez bien en vue sur un plateau.

Prenez le paquet d'enveloppes que vous aviez préparé, retirez-en une au hasard (en réalité, vous prenez la troisième, dans laquelle se trouve le morceau que vous aviez déchiré au valet de cœur).

Ouvrez cette enveloppe, l'intérieur tourné vers vous et tenez-la en plaçant les grands doigts à l'intérieur et le pouce à l'extérieur.

Les grands doigts, en se plaçant à l'intérieur de l'enveloppe, ont eu soin de maintenir, tout en le cachant, le coin déchiré du valet de cœur, de manière que ce morceau ne soit pas confondu avec ceux que vous allez y faire déposer. Prenez, de la main restée libre, les huit morceaux que vous aviez déposés sur un plateau et placez-les dans l'enveloppe.

Invitez le spectateur qui a les huit autres morceaux à bien vouloir les joindre aux huit premiers.

Puis, ayez l'air de vous raviser et dites, en prenant le morceau que vous teniez dissimulé sous vos doigts :

« Maintenant, pour le contrôle de cette expérience, je prierai une personne de la société de bien vouloir conserver précieusement l'un de ces seize morceaux. »

Faites cacheter l'enveloppe, et pendant ce temps, reprenez le paquet d'enveloppes que vous aviez déposé en avant de votre table, sur une chaise ou un guéridon.

Tenez ce paquet dans la main gauche, comme si c'était un jeu de cartes, et demandez qu'on vous remette l'enveloppe cachetée.

Tenant celle-ci dans la main droite, montrez-la en faisant remarquer à tous qu'elle est parfaitement close, et déplaçant votre bras d'avant en arrière pour la déposer sur votre table qui est derrière vous, filez-la (procédé 64) contre celle se trouvant sur le paquet d'enveloppes.

C'est donc cette dernière que vous placez sur la table, debout contre un objet, de façon qu'elle soit bien en évidence.

Débarassez-vous du paquet d'enveloppes en le déposant sur un coin de la table.

Faites quelques signes mystérieux au-dessus de l'enveloppe que tous les spectateurs n'ont pas quittée des yeux et annoncez que, grâce à votre pouvoir magique, les morceaux de la carte choisis se sont réunis.

Décachetez l'enveloppe, sortez la carte dont il manque un morceau.

Marquez un léger instant de surprise, puis vous reprenant : « Ah ! mais, c'est exact ; j'en ai remis un morceau à monsieur. Assurez-vous, je vous prie que c'est bien le morceau manquant à cette carte. » Ce que cette personne s'empresse de certifier après examen.

Remettez les cartes à vérifier et, au besoin, le paquet d'enveloppes qu'il vous suffira tout simplement de retourner pour pouvoir faire passer à l'empalme l'enveloppe contenant les seize morceaux.

Cet empalme est pratiqué au moment où vous vous déplacez pour donner ces enveloppes à vérifier.

Débarassez-vous de l'enveloppe maintenue à l'empalme en l'abandonnant derrière un objet quelconque lorsque vous revenez vers votre table pour y mettre un peu d'ordre ou y prendre un mouchoir ou tout autre objet.

Tout ceci fait très naturellement ne peut, surtout au moment où l'expérience est terminée, amener le moindre soupçon.

J'ai maintes fois exécuté cette expérience avec le plus grand succès ; la seule difficulté réside dans le filage de l'enveloppe, qui demande à être exécuté avec dextérité, le moindre soupçon d'échange détruisant tout le côté mystérieux de cette expérience.

86. L'évasion des quatre as. — Priez un spectateur de couvrir de sa main les quatre as que vous avez posés sur la table.

Vous faites passer invisiblement ces quatre as sur le jeu.

Demandez parmi l'auditoire une personne de bonne volonté, qui veuille bien vous prêter son concours.

Vous tenant derrière votre table, priez-la de vous faire face, tout en se plaçant légèrement sur votre droite, afin que tous les spectateurs puissent suivre facilement votre démonstration.

Votre partenaire ne verra ainsi que le dos de votre main droite lorsque vous devrez, ainsi que l'expérience l'exige, y dissimuler plusieurs cartes.

Si, par hasard, vous empalmez de la main gauche, c'est sur votre gauche que vous placerez votre partenaire.

Cherchez les quatre as dans le jeu et réunissez-les pour les poser dessus.

Exécutez quelques mouvements suspects et annoncez que vous placez les quatre as sur la table, en invitant votre interlocuteur à les couvrir des deux mains, afin qu'ils ne puissent s'échapper.

« Vous êtes bien convaincus que ce sont les quatre as, n'est-ce pas ? »

Devant l'incertitude de votre partenaire, vous le rassurez en lui prouvant que c'était bien les quatre as qu'il maintenait sur la table.

Et les ayant retournés, vous les déposez distraitemment sur le jeu, tout en vous plaignant du peu de confiance que vous lui inspirez.

Ayez l'air de vouloir distraire votre interlocuteur pour manœuvrer les cartes tout à votre aise, et remuez les doigts et les cartes de dessus, comme si vous opéreriez quelque changement clandestin.

Dites alors : « Je reprends ces quatre as que je place bien délicatement sur la table en vous priant de les couvrir ; je pense que cette fois, vous êtes bien convaincus que ce sont les quatre as que vous avez sous la main, et que vous le parieriez, même avec moi ! »

Cette façon de vouloir convaincre votre partenaire le rend encore plus méfiant et il vous déclare qu'il n'est pas certain du tout que ce soient les quatre as.

« Décidément, dites-vous, je ne sais comment faire pour vous inspirer confiance », et, retournant les quatre as, vous ajoutez : « Vous voyez que vous aviez vraiment tort de douter de moi. »

Vous les avez replacés machinalement sur le jeu tenu dans la main gauche, en ayant soin de glisser l'auriculaire gauche sous la carte qui était alors la première dessus.

Vous n'avez fait que poser les quatre as pour cacher cette manœuvre et les reprenez aussitôt, en enlevant en même temps la carte que vous aviez séparée des autres.

Mais en enlevant ces cinq cartes, relevez légèrement ce paquet, de façon à laisser entrevoir la carte de dessous à votre partenaire et les replaçant sur le jeu, déposez les quatre premières une à une sur la table et figures dessous.

« Vous voyez que, cette fois, ce sont bien les quatre as. »

Mais votre partenaire, qui s'est aperçu que la carte de dessous n'était pas un as, se réjouit d'avance du bon tour qu'il va vous jouer.

« Eh bien ! cette fois, dit-il, je parierais n'importe quoi, que les as ne sont pas sur la table. »

« Veuillez faire voir à la société lequel des deux a raison » répliquez-vous avec un sourire satisfait.

Et votre interlocuteur stupéfait retourne un à un les quatre as, ce qui met tous les spectateurs en gaieté.

Faites réunir les quatre as en un seul paquet et figures dessous sur la table, et pendant ce temps, du dessus du jeu que vous tenez dans la main gauche, faites passer à l'empalmage droit les cinq premières cartes.

Déposez le jeu sur la table, près du paquet des quatre as, et de la main droite, prenez ceux-ci pour les placer sur le jeu, en y abandonnant également les cinq cartes que vous mainteniez à l'empalmage.

Pour tous ceux qui vous regardent, les quatre as sont sur le jeu.

Posez à votre partenaire la question : « Où sont les quatre as ? » et celui-ci répondra avec assurance : « Ils sont sur le jeu. »

Comptez un, deux, trois, quatre, en enlevant une à une les quatre premières cartes, et, sans les retourner, réunissez-les en un seul paquet sur la table en disant : « Je pose donc ces quatre as sur la table. »

Prenez aussitôt la cinquième carte, qui est à présent la première du jeu et retournez-la pour en faire voir la figure, tout en la conservant entre les doigts droits. Votre partenaire, voyant que la cinquième carte est une carte quelconque, est persuadé que vous avez bien déposé les quatre as sur la table.

A ce moment, le jeu est dans la main gauche et la carte indifférente entre les doigts droits.

Le jeu et la carte doivent être tenus dans la position voulue pour l'exécution du « filage dessous », (procédé 65).

Invitez votre partenaire à placer ses deux mains sur le paquet des as et, en disant cela, vous désignez ce paquet de la main qui tient le jeu.

C'est pendant le déplacement de cette main en avant que se fait l'échange de la carte contre l'un des as qui sont sur le jeu.

Ayez soin de ne laisser voir que le dos de cette carte, en la tenant presque contre la table, afin que personne ne puisse s'apercevoir de la substitution.

Annoncez alors à votre partenaire que vous allez lui escamoter les quatre as placés sous ses mains.

Frottez contre sa main la carte que vous tenez et retournez-la pour faire constater que c'est bien un as.

Exécutez chaque fois un faux mélange, en prenant successivement, et sans les montrer, les deux as qui sont sur le jeu, et faites comme précédemment le simulacre de les escamoter de dessous la main du spectateur.

Pour le dernier as, afin de donner l'illusion que vous prenez bien chaque fois une carte quelconque, faites passer sur le jeu, c'est-à-dire au-dessus du dernier as, une carte indifférente, au moment où vous exécutez votre dernier faux mélange (procédé 2) (1).

(1) Ou bien, utilisez pour cela un saut de coupe.

Prenez cette carte entre les doigts droits, en la tenant de telle manière que les spectateurs puissent en apercevoir la figure (sans que cela paraisse voulu de votre part). Allongez le bras gauche tenant le jeu, afin de déposer celui-ci sur la table, et dans ce mouvement, filez (procédé 65) la carte indifférente contre l'as placé sur le jeu.

C'est alors que vous frottez cet as contre la main de votre partenaire et le retournez à son grand étonnement. Donnez alors le jeu à vérifier.

87. Déplacement mystérieux des quatre as. — A votre commandement, quatre as placés, les deux rouges dessus et dessous le jeu, et les deux noirs au milieu, passent invisiblement les uns à la place des autres et reviennent ensuite à celle qu'ils occupaient en premier lieu.

Sortez les quatre as du jeu et priez une personne de les prendre en main.

Tenez le jeu à plat dans la main gauche et invitez cette personne à bien vouloir en déposer un rouge dessus, l'autre rouge dessous, et séparant le jeu en deux parties, d'en placer un noir sous le paquet supérieur et l'autre sur le paquet inférieur.

Faites remarquer à ce moment que si vous réunissiez les deux paquets, les as noirs seraient au milieu (vous les montrez).

Réunissez le jeu en intercalant l'auriculaire gauche entre les deux paquets et continuez en disant : « Et les rouges seraient dessus et dessous (vous montrez d'abord l'as placé dessus, puis celui placé dessous, en recourant au saut de coupe « invisible » (procédé 18) qui est tout particulièrement indiqué dans ce cas).

Vous pouvez également employer le saut de coupe « classique », mais, afin de le rendre invisible, priez une personne de bien vouloir souffler sur le jeu et exécutez le saut de coupe au moment où vous déplacez le jeu pour le présenter à cette personne ; les mouvements des doigts deviennent ainsi absolument invisibles. Faites alors remarquer aux spectateurs que les as noirs sont bien maintenant dessus et dessous et que les rouges sont passés au milieu du jeu.

Pour faire voir les as rouges, retournez le jeu, figures dessus, en étalant progressivement les cartes jusqu'à ce que vous arriviez aux deux as, que vous montrez sans les sortir du jeu.

Maintenez celui-ci, figures vers les spectateur,s et rassemblez les cartes, en glissant l'auriculaire gauche entre les deux as rouges.

En retournant le jeu, dos des cartes dessus, pour le ramener dans sa position normale, exécutez le saut de coupe « invisible », et déposez-le sur la table (ou à défaut le saut de coupe « classique » en opérant comme expliqué précédemment).

Faites quelques signes mystérieux et annoncez que les as rouges sont revenus dessus et dessous et que les as noirs ont repris leur place au milieu du jeu.

Invitez une personne de la société à bien vouloir s'en assurer.

88. La carte orgueilleuse. — Une carte choisie au hasard, bien que placée à différentes reprises dans le milieu du jeu, revient toujours dessus, à la grande surprise des spectateurs.

Tenant le jeu en éventail, priez l'un des spectateurs de bien vouloir y prendre une carte au hasard et de la montrer à toute l'assistance.

Supposons que cette carte soit le roi de carreau.

Séparez le jeu en deux parties à peu près égales et priez la personne tenant le roi de carreau de bien vouloir le déposer au milieu du jeu.

Faites souffler sur le jeu, et, pendant le déplacement que vous effectuez dans ce but, faites sauter la coupe (saut de coupe « classique »).

Comme je l'ai déjà dit, il est nécessaire, pour rendre ce saut de coupe « invisible » de déplacer légèrement le jeu, au moment où les doigts agissent.

Dites alors à la personne ayant choisi le roi de carreau : « Cette carte est tellement flattée du choix dont vous l'avez honorée, que son orgueil ne connaît plus de bornes ; c'est au-dessus de toutes les autres qu'elle voudra se trouver désormais, et je suis sûr qu'elle est déjà repassée sur le jeu... Tenez, que vous disais-je ? » et ayant retourné la première carte de dessus, vous montrez le roi de carreau à tous les spectateurs étonnés.

Priez un autre spectateur de bien vouloir replacer ce roi de carreau dans le jeu, que vous séparez à cet effet en deux parties.

Je recommande cette fois, pour varier, de faire revenir le roi de carreau sur le jeu par le procédé 31, cette carte passant tout d'abord à l'empalmage droit, lorsque vous déposez la moitié supérieure du jeu sur l'autre moitié.

Il vous suffit alors, en ramenant la main droite sur le jeu, pour faire constater que le roi de carreau est déjà la première dessus, de l'y abandonner, pour retourner aussitôt cette carte.

Tout en causant, filez-la contre une carte quelconque par les procédés 66, 67 ou 68, et glissez cette fausse carte au milieu du jeu, comme si c'était la première.

Priez alors une personne de retourner la première carte de dessus, qui est naturellement le roi de carreau.

Invitez-la à le replacer au milieu du jeu, que vous avez séparé en deux parties, et, ayant glissé l'auriculaire gauche entre les deux paquets, séparez avec le pouce gauche placé sur sa petite tranche intérieure, la carte de dessous du paquet supérieur, au-dessus de laquelle vous glissez l'auriculaire gauche.

Le roi de carreau est ainsi recouvert par cette carte.

Exécutez le saut de coupe « classique » et, dans le but de faire constater que le roi de carreau est arrivé sur le jeu, enlevez à la fois les deux premières cartes comme si elles n'en faisaient qu'une (procédé 72) et présentez-les verticalement aux spectateurs qui ne voient naturellement que le roi de carreau.

Reposez sur le jeu ces deux cartes, enlevez la première de telle manière que personne ne puisse en apercevoir la figure et glissez-la au milieu du jeu, dans laquelle vous l'enfoncez très lentement en disant : « Je remplace ce roi de carreau dans le jeu. »

Invitez quelqu'un à retourner la première carte de dessus, et c'est encore le roi de carreau que tient, à la stupéfaction de tous les assistants, la personne qui s'est emparée de la première carte du jeu.

Nota. — Les divers procédés pouvant servir à l'exécution de cette expérience sont très nombreux et doivent être combinés par l'exécutant, suivant ses moyens d'action, afin de produire le maximum d'effet.

89. Réapparitions successives, dessous et dessus le jeu, des cartes choisies par plusieurs spectateurs. — Quatre personnes sont invitées à choisir chacune deux cartes, et à les replacer successivement dans le jeu, qui est ensuite mélangé.

Lorsque vous le désirez, vous faites réapparaître, dessus et dessous le jeu, les deux cartes de chaque spectateur.

Remettez le jeu à l'assistance, en invitant quatre personnes à en retirer chacune deux cartes. Priez-les de bien vouloir noter soigneusement ces cartes dans leur mémoire, et demandez à la première personne de déposer les deux siennes au milieu du jeu.

Séparez celui-ci en deux parties, pour faire déposer les deux premières cartes choisies sur le paquet inférieur, que vous recouvrez du paquet supérieur, et en ayant soin d'intercaler l'auriculaire gauche entre ces deux paquets.

Ramenez ces deux cartes sur le jeu, soit par saut de coupe, en terminant par un faux mélange, soit directement par faux mélange.

Il s'agit de faire déposer les deux cartes choisies par la deuxième personne, sur les deux cartes choisies par la première.

Dans ce but, exécutez le saut de coupe « classique » en enlevant aussitôt le paquet devenu supérieur, comme si vous sépariez tout simplement le jeu ; de cette façon, les quatre premières cartes choisies sont sur le paquet inférieur.

Réunissez les deux paquets et faites de nouveau sauter la coupe pour ramener ces quatre cartes dessus et exécuter un faux mélange.

Opérez de même pour les autres cartes choisies, toutes se retrouvant finalement sur le jeu, les deux premières dessus étant celles de la dernière personne.

Exécutez un dernier faux mélange, pour bien convaincre les spectateurs que les cartes choisies sont bien confondues avec les autres, et profitez-en pour faire passer une carte quelconque au-dessus de ces huit cartes.

Ceci vous permettra de dire alors aux spectateurs : « Je ne pense pas que le hasard m'ait à ce point favorisé pour qu'une des cartes choisies puisse se trouver dessus ou dessous le jeu. »

Pendant que vous ôtez, avec les doigts droits, la carte de dessus pour la montrer, faites déborder avec le pouce gauche la carte qui est maintenant la première, et, en remplaçant celle que vous tenez en main, glissez, l'auriculaire gauche sous ces deux cartes.

Retournez des deux mains le jeu figures vers les spectateurs, pour faire voir la carte de dessous, et, ramenant ensuite le jeu dans sa position normale, exécutez le saut de coupe « invisible » (procédé 18), qui fera passer les deux premières cartes de dessus, sous le jeu.

Les deux cartes choisies par la quatrième personne sont donc maintenant dessus et dessous.

Faites-les nommer et montrez ces deux cartes en opérant exactement comme la première fois, ce qui vous permet d'exécuter à nouveau le saut de coupe « invisible », et de faire ainsi passer dessus et dessous les deux cartes de la troisième personne.

Agissez de même pour les autres cartes, mais pour celles choisies par le premier spectateur, après les avoir fait passer dessus et dessous, feignez de les avoir oubliées en considérant l'expérience comme terminée.

La personne ayant choisi ces deux cartes vous rappellera alors à la réalité, et cette feinte vous permettra d'augmenter l'effet produit sur les spectateurs, qui vous croiront pris au dépourvu.

Pour varier, vous ferez réapparaître ces deux cartes de façon imprévue, en exécutant l'un des deux procédés expliqués ci-après.

90. Deux cartes choisies réapparaissent au bout des doigts. — Les deux cartes choisies étant dessus et dessous le jeu, humectez secrètement les extrémités du pouce et de l'index droits, et de ces deux doigts, pincez fortement le jeu entre le pouce dessus et l'index dessous.

Elevez brusquement le jeu en écartant le pouce et l'index, ce qui fera tomber toutes les cartes sur la table, excepté celles de dessous et de dessus, qui restent fixées aux extrémités de vos deux doigts, que vous écartez ensuite pour présenter verticalement ces deux cartes, figures face aux spectateurs.

91. La carte sorcière. — Deux cartes étant choisies, remises et mélangées dans le jeu, ôtez de celui-ci une carte quelconque, et après l'avoir montrée, lancez-la à une certaine distance.

Cette carte revient se placer à votre gré entre les deux cartes choisies, au grand étonnement des spectateurs.

C'est l'application à cette expérience du procédé 122, qui vous permettra de retrouver, d'une façon très originale, les deux cartes choisies.

Celles-ci étant ramenées au milieu du jeu par un saut de coupe, intercalez l'auriculaire gauche entre les deux paquets, pour avoir ces cartes à votre merci.

C'est alors que, de la main droite, vous ôtez du jeu une carte quelconque que vous montrez à l'assistance.

Lancez cette carte à distance et en l'air une ou plusieurs fois (procédé 122) jusqu'à ce que celle-ci revienne exactement dans la direction du jeu.

A ce moment, ouvrez celui-ci en soulevant le paquet supérieur par les petites tranches extérieures, et la carte lancée revient se placer en travers du jeu, que vous refermez aussitôt pour le remettre à l'un des spectateurs.

Faites nommer les deux cartes choisies, et invitez la personne tenant le jeu, à bien vouloir nommer à haute voix les deux cartes se trouvant au-dessus et au-dessous de celle venue se placer au hasard au milieu des autres.

Et à la stupéfaction de tous les assistants, les cartes nommées sont les deux cartes choisies.

LES CARTES PENSÉES

92. La carte pensée, choisie et retrouvée au nombre désigné. — Un premier spectateur pense une carte, un deuxième en choisit une, un troisième désigne un nombre.

A ce nombre est retrouvée une carte, qui est à la fois la carte pensée et la carte choisie.

Invitez plusieurs spectateurs à bien vouloir vérifier et mélanger le jeu que vous laissez entre leurs mains. Demandez à l'un d'eux de vous prêter son gracieux concours, et reprenant le jeu, faites-lui connaître que vous allez faire défiler sous ses yeux, une à une et en les comptant, les trente-deux cartes.

Invitez votre partenaire à en penser une et à retenir également le numéro d'ordre qu'elle occupe dans le jeu, ceci, dites-vous, afin de permettre le contrôle de l'expérience.

Pour compter les cartes, jetez-les à découvert sur la table, c'est-à-dire figures dessus, en ayant soin de ne pas en déranger l'ordre.

Dès que cette opération est terminée, ramassez les cartes en prenant garde de ne pas les mélanger, retournez le jeu, dos dessus, et, par saut de coupe, faites passer dessus une carte de dessous.

Exécutez alors un faux mélange qui laisse les cartes dans leur ordre de classement (utilisez de préférence les procédés 10 ou 13).

« Mesdames, Messieurs, comme vous le voyez, ces cartes sont à présent bien mêlées et je vais vous en donner la preuve immédiatement. »

Vous adressant à la personne qui a pensé une carte : « Monsieur, veuillez me faire connaître à quel numéro d'ordre se trouvait la carte que vous avez pensée. »

Supposons que la réponse soit : 18.

Comptez dix-sept cartes en les déposant au fur et à mesure sur la table, figures dessous.

Retournez la dix-huitième, en disant à votre partenaire : « Ce n'est certainement pas celle que vous avez pensée » et après réponse négative, vous ajoutez : « Vous voyez que les cartes sont bien mélangées. »

Déposez celles qui vous restent en mains sur les dix-huit cartes que vous venez de compter et reprenez le jeu en exécutant un faux mélange, qui laisse dessus la carte qui a été pensée.

Invitez une deuxième personne à bien vouloir choisir une carte à son gré et forcez la carte pensée en exécutant de préférence le procédé 47.

Ayez soin de vous adresser à un spectateur placé à une certaine distance du premier, afin que celui-ci ne puisse s'apercevoir que la carte choisie est la même que celle qu'il a pensée.

Faites-la replacer dans le jeu et ramenez-la dessus par saut de coupe ou tout autre procédé.

Exécutez un faux mélange (procédé 2) qui vous permettra de faire passer sur la carte choisie six autres cartes (ou bien utilisez le procédé 3, pour obtenir le même résultat).

La carte choisie deviendra donc la septième à compter du dessus du jeu, que vous abandonnez ensuite sur la table.

Adressez-vous alors à un troisième spectateur : « Monsieur voulez-vous, je vous prie, me nommer à haute voix, un chiffre entre un et dix » : il y a huit chances sur dix pour que le chiffre annoncé soit : sept (reportez-vous pour toutes explications, à l'expérience n° 6).

Apostrophiez ensuite votre public en ces termes :

« Mesdames, messieurs, une première personne a pensé une carte, une deuxième en a choisi une, une troisième vient de me désigner le chiffre sept ; c'est donc la septième carte du jeu qui sera la clef de cette expérience. »

« J'ôte donc du dessus, et, une à une, les six premières cartes ; voici la septième que je place bien en vue sur la table » (figure dessous).

Vous adressant successivement aux deux premiers spectateurs : « Voulez-vous, monsieur, nommer à tous, à haute voix, la carte que vous avez secrètement pensée ? Et monsieur (ou madame), celle que vous avez librement choisie ? Je retourne donc la septième carte, qui, comme vous le voyez, est exacte au rendez-vous. »

N. B. — Si la « carte forcée » n'était pas réussie au premier essai, forcez la carte pensée une seconde fois, et faites réapparaître la première carte choisie par l'un des procédés de votre choix, comme si cela avait été prévu. (Voyez les nombreuses expériences sur la réapparition d'une seule carte.)

93. La carte pensée et le billet mystérieux. — Une carte pensée librement est retrouvée dans le jeu, au numéro d'ordre indiqué sur un billet que vous aviez confié à l'un des spectateurs avant l'expérience.

Sur un carré de papier, inscrivez la phrase suivante : la carte pensée sera la trentième.

Pliez ce carré de papier en quatre, remettez-le à l'un des spectateurs, en le priant de n'en prendre connaissance que sur votre invitation.

Étalez le jeu en éventail, figures vers les spectateurs, pour faire remarquer que votre jeu est ordinaire, et, à l'endroit du jeu où quatre ou cinq cartes basses se suivent, glissez au-dessus de ces cartes l'auriculaire gauche, pour, en retournant le jeu dos dessus, faire sauter la coupe (de préférence procédé 18 ou procédé 16).

Ce saut de coupe fait passer ces cartes basses dessous. Vous pourriez aussi bien obtenir le même résultat en opérant un véritable mélange, le jeu figures vers les spectateurs.

Il est en effet essentiel, pour la réussite de l'expérience, que le numéro d'ordre porté par vous sur le billet soit supérieur à celui occupé dans le jeu par la carte pensée. C'est dans ce but que vous avez fait passer des cartes basses dessous, car il est toujours pensé des cartes très marquantes c'est-à-dire des figures.

Invitez un spectateur de bien vouloir penser une carte. « C'est fait ? » demandez-vous.

« A présent, pour que chacun puisse contrôler cette expérience, je vais faire défiler toutes les cartes sous vos yeux, en les comptant de un à trente-deux. »

« Je vous prierais tout simplement de bien vouloir retenir à quel numéro d'ordre la carte que vous avez pensée se trouvera, mais ne m'arrêtez pas en chemin, et laissez-moi compter les cartes jusqu'à épuisement du jeu. »

Tenant celui-ci dans la main gauche, et figures dessus, prenez de la droite les cartes une à une, en les déposant au fur et à mesure sur la table, figures dessous, pour en former un seul paquet.

Ayez soin, en déposant les trois dernières cartes, de les faire déborder vers la grande tranche gauche du jeu, pour, en relevant celui-ci des deux mains, pouvoir intercaler l'auriculaire gauche entre ces trois cartes et le restant du jeu. Par un saut de coupe, faites passer ces trois cartes dessous, cartes que vous pourriez également glisser sous le jeu, tout simplement en relevant celui-ci de dessus la table.

Le nombre de cartes à faire passer sous le jeu égale la différence plus une, entre le nombre indiqué sur le billet et trente-deux, soit pour le nombre trente, trois cartes. Abandonnez alors le jeu sur la table et adressez-vous aux spectateurs à peu près en ces termes : « Mesdames, messieurs, je ne toucherai plus au jeu que je viens de déposer sur la table et je vais maintenant poser une simple question. »

Vous adressant à la personne qui détient le billet, invitez-la à en annoncer le contenu, soit : la carte pensée sera la trentième, et demandez à celle qui a pensé la carte à quel numéro d'ordre celle-ci se trouvait dans le jeu.

Supposez que la réponse soit : la dix-neuvième.

Dites alors : « Eh bien, je vais compter les cartes en partant du nombre dix-neuf, que le hasard vient de me désigner, pour m'arrêter au nombre trente, qui est celui que j'ai choisi, et auquel je veux que soit retrouvée la carte pensée. »

Comptez les cartes en disant : « 19, 20, etc. », en prenant celles-ci une à une sur le jeu pour former un autre paquet, dos des cartes dessus.

Arrivé à la trentième, posez cette carte, figure dessous, sur la table, et faites-la nommer avant de la retourner.

Cette expérience, conduite avec autorité, produit un effet extraordinaire sur les spectateurs.

94. Les trois paquets et la carte pensée. — Le jeu est divisé sur la table en trois paquets.

Invitez l'un des spectateurs à penser une carte, faites désigner l'un des trois paquets, dans lequel est retrouvée la carte pensée.

Divisez le jeu en trois paquets et invitez un spectateur à penser une carte.

Invitez une seconde personne à désigner le paquet où devra se retrouver la carte pensée, et invitez celle ayant pensé une carte à bien vouloir la nommer. Faites quelques signes mystérieux et annoncez que la carte pensée est passée dans le paquet choisi.

Pour le prouver, réunissez en un seul les deux autres paquets, étalez-le en éventail, figures vers vous.

Si vous apercevez la carte pensée en étalant les cartes, glissez-la sur le dos du jeu, tout en vous approchant des spectateurs, auxquels vous faites voir la totalité des cartes, moins les deux ou trois dernières.

Retournez vers votre table, et, pendant ce temps, faites passer à l'empalme la carte pensée qui est sur le paquet que vous tenez en main.

Déposez ce paquet sur la table, pour reprendre de la main qui tient la carte empalmée, celui qui a été désigné, et sur lequel vous abandonnez cette carte. Dites alors à l'un des spectateurs : « Dans ce paquet composé environ de dix à douze cartes, se trouve la carte pensée ; mais pour que vous ne puissiez supposer que c'est un pur hasard, je vous prie de bien vouloir me faire connaître à quel numéro d'ordre vous désirez qu'elle soit retrouvée ? »

Et, par le procédé 51, vous la faites passer au numéro d'ordre qui vous a été indiqué.

Si la carte pensée n'était pas parmi celles que vous avez feuilletées, prenez le paquet désigné, duquel vous la sortez pour la montrer à tous les spectateurs.

Dans cette dernière hypothèse, il est préférable de renouveler l'expérience, afin de prouver que votre réussite n'est pas due au hasard.

95. La carte pensée et la carte choisie. — Une carte pensée par une première personne est la même que celle choisie par une seconde.

Jetez un léger coup d'œil sous le jeu pour connaître la carte placée dessous et exécutez un faux mélange pour éloigner le plus léger soupçon.

Adressez-vous à une jeune fille et expliquez-lui que vous allez attirer en arrière du jeu les cartes, une à une, et que vous ne vous arrêterez que lorsqu'elle vous dira : « Halte ».

« La carte placée, dites-vous, par le hasard, sous le paquet ainsi formé, sera celle qui sera utilisée pour cette expérience. »

Exécutez alors le procédé 52, et présentez verticalement le paquet ainsi formé à la personne intéressée, en l'invitant à retenir dans sa mémoire la carte placée sous ce paquet. Déposez-le sur le restant du jeu, en opérant de telle façon que vous soyez en mesure de faire sauter la coupe. (Voyez les différents procédés au chapitre « sauts de coupe ».)

Après le saut de coupe, la carte pensée, étant passée dessous, exécutez un faux mélange qui

ne dérange pas cette carte, que vous forcez ensuite (procédé 47) à un jeune homme, en l'invitant à n'en prendre connaissance que sur votre invitation.

Adressez-vous alors à la jeune fille qui a pensé une carte : « Mademoiselle, dites-vous, lorsque vous avez pensé votre carte, n'avez-vous pas ressenti quelque commotion magnétique, ou bien une impression mentale, troublante et mystérieuse ? »

Et cette personne, mi-rieuse, mi-confuse, répond avec quelque embarras à votre question.

« Et vous, monsieur, lorsque vous avez tiré votre carte, n'avez-vous pas obéi à une influence secrète qui guidait votre main ? »

Et devant l'assistance étonnée, vous ajoutez : « Et pourtant, mesdames et messieurs, j'ai le pressentiment que quelque chose de vraiment étrange vient de se passer. Mademoiselle, voulez-vous nous faire connaître la carte que vous avez pensée ? Et vous, monsieur, faites-nous le plaisir de nous montrer la carte que vous avez choisie ? »

Et à la stupéfaction de tous, la carte pensée et la carte choisie ne font qu'une seule et même carte.

96. Les trois cartes et le mystère de la carte pensée. (A. G.) — Un spectateur ayant pensé une carte, montrez-lui en successivement trois, en lui demandant si la carte pensée figure parmi celles-ci.

Sur réponse négative, déposez ces dernières, figures dessous, sur un plateau.

L'une de ces trois cartes étant désignée, faites nommer la carte pensée et priez l'un des spectateurs de bien vouloir retourner la carte désignée.

Etonnement général : cette carte est celle pensée.

Il s'agit tout d'abord de connaître la carte que vous allez faire penser, et, pour parvenir à ce but, de nombreux procédés sont à votre disposition au chapitre de la « carte forcément pensée ».

Bien qu'un premier échec ne doive jamais vous laisser dans l'embarras, puisque vous devez toujours prévoir, dans ce cas, l'exécution d'une autre expérience, il est préférable, lorsque vous opérez une deuxième tentative, d'employer, un procédé absolument infailible, soit le procédé 60.

Quel que soit le procédé que vous ayez choisi, ramenez finalement la carte pensée, la troisième à compter du dessus du jeu.

Exécutez tout d'abord un saut de coupe pour la faire passer dessus, puis un faux mélange vous permettra de la couvrir de deux cartes quelconques.

Si vous utilisez le procédé 60, faites passer cette carte dessus par le procédé 31, ce qui vous permet de donner aussitôt le jeu à mélanger, afin de prouver que vous ne pouvez prendre connaissance de la carte pensée.

Déposez-la dessus en reprenant le jeu, que vous mélangez ensuite pour ramener deux cartes sur celle pensée.

Dites alors à la société : « Je vais prendre successivement les trois premières cartes du jeu. »

Enlevez la première que vous présentez à la personne qui a pensé une carte, en lui demandant : « Est-ce la carte que vous avez pensée ? »

Après réponse, naturellement négative, déposez cette carte, figures dessous, sur un plateau.

Prenez la seconde, montrez-la à la même personne en lui posant la même question, et, en faisant le geste d'aller la déposer sur la table, filez-la (procédé 64) contre la carte pensée qui est à présent la première sur le jeu.

Déposez cette dernière carte sur le plateau, à côté de la première.

Montrez ensuite la troisième carte que vous déposez à côté de la carte pensée ; celle-ci se trouve donc placée au milieu des deux autres.

Présentez le plateau à l'un des spectateurs, en le priant de bien vouloir désigner l'une des trois cartes.

Premier cas. — Si la carte pensée est désignée, exécutez quelques passes mystérieuses au-dessus de cette carte, faites-la nommer et priez l'un des spectateurs de la retourner.

Deuxième cas. — Si la première carte choisie est autre que celle pensée, présentez le plateau à la personne qui a pensé une carte, en la priant de bien vouloir désigner du doigt l'une des deux cartes restant sur le plateau.

Si cette personne désigne la carte pensée, retirez l'autre en disant : « Je retire la carte dont vous ne voulez pas » et, après quelques passes mystérieuses, vous ajoutez :

« Monsieur (ou madame), vous avez pensé une carte ; vous venez d'en choisir une autre à votre gré ; je vous prierai de bien vouloir nommer à haute voix la carte que vous avez pensée... A présent, veuillez retourner vous-même celle que vous avez choisie. »

Troisième cas. — La deuxième carte désignée n'est pas celle pensée : enlevez-la et annoncez alors, en montrant celle restant sur le plateau : « Voici donc la carte que vous m'avez laissée ; Monsieur (ou madame), veuillez, je vous prie, nommer à haute voix la carte que vous avez pensée. Je retourne alors celle que vous m'avez laissée et il est vraiment curieux, vous l'avouerez, que ce soit précisément celle pensée que je tiens entre mes doigts. »

RÉSUMÉ DE LA DEUXIÈME PARTIE

	Pages
Les expériences	65
Des différentes expériences.....	65
Remarques importantes.....	65
Les expériences de réapparition pour une seule carte (22 expériences)	66
1. La carte retrouvée au nombre indiqué.	
2. Entre le pouce dessus et l'index dessous.	
3. Le dépôt du jeu.	
4. Carte non placée à l'avance dans le jeu.	
5. L'erreur justifiée.	
6. La septième du jeu.	
7. Passage dessus, par saut de coupe, d'un certain nombre de cartes prises dessous.	
8. La carte choisie prise dessous. (A.G.)	
9. Réapparition de la carte choisie, au bout des doigts.	
10. Carte attrapée au vol.	
11. La carte choisie, restant seule entre les doigts du spectateur.	
12. Sous le col du veston.	
13. Le jeu dans le verre.	
14. Retrouvée à l'endroit du jeu désigné par un spectateur. (A. G.)	
15. La carte qui se retourne.	
16. La carte au plafond.	
17. La carte au mur.	
18. La carte clouée.	
19. Le couteau enchanté.	
20. La carte dans la poche.	
21. Deuxième moyen.	
22. Troisième moyen.	
23. Les deux cartes choisies.	



Les cartes passe-partout (14 expériences).

24. La carte au chapeau.
25. Le chapeau sur la tête. (A. G.)
26. La carte passant à travers un chapeau.
27. Passages invisibles de cartes d'un chapeau dans
l'autre.
28. La carte traversant le jeu.
29. Carte traversant la table.
30. Carte traversant la table. (A. G.)
31. La carte passant dans l'œuf.
32. La carte passant dans un cornet.
33. La carte traversant le mouchoir.
34. Les trois cartes traversant le foulard.
35. La carte encadrée.
36. La carte dans le flacon.
37. La carte dans la bouteille.

Les cartes voyageuses (22 expériences).

38. La carte passant du jeu dans le chapeau.
39. Le sept et le huit.
40. « Pince arrière » et « pince avant ». (A. G.)
41. Du chapeau dans le jeu (passage de plusieurs
cartes). (A. G.)
42. Sous le cuir du chapeau.
43. Deux cartes passent l'une à la place de l'autre.
(A. G.)
44. Passage des quatre as dans le paquet désigné
par un spectateur.
45. La carte choisie et les trois cartes de même
valeur sont retrouvées dans le paquet choisi.
(A. G.)
46. Les quatre cartes de même valeur et les quatre
paquets. (A. G.)
47. Le jeu divisé en quatre paquets et les quatre
cartes choisies. (A. G.)
48. Les cartes voyageuses et l'éventail.
49. Cartes passant du jeu dans une enveloppe.
(A. G.)
50. Cartes passant du jeu dans une enveloppe.
(A. G.)
51. Carte choisie passant sur la table à la place
d'une autre carte qui est retrouvée dans un
chapeau. (A. G.)
52. Carte passant du jeu sur la table et vice versa.
(A. G.)
53. Carte passant du jeu sur la table et vice versa.
(A. G.)

54. Les cartes changeant d'enveloppes.
55. Les cartes changeant de mains.
56. De l'emmanchure à l'extrémité des doigts.
(A. G.)
57. Plusieurs cartes tirées et mélangées dans le
jeu réapparaissent une à une au bout des
doigts. (A. G.)
58. Les cartes choisies ou l'éventail de cartes.
59. La carte obéissante.

Les métamorphoses de cartes (12 expériences).

60. Une carte quelconque se métamorphose en la
carte choisie, sous les yeux des spectateurs.
(A. G.)
61. Autre métamorphose d'une carte.
62. Merveilleuse métamorphose de deux cartes.
(A. G.)
63. Métamorphosée entre les mains d'un spectateur.
64. Sous les yeux mêmes des spectateurs. (A. G.)
65. Métamorphoses et voyage mystérieux. (A. G.)
66. Les cartes identiques.
67. La carte choisie apparaissant sous le jeu.
(A. G.)
68. Une carte choisie est métamorphosée en plu-
sieurs autres, sous les yeux des spectateurs.
69. Les métamorphoses ou la « carte omnibus ».
70. Métamorphose de quatre cartes. (A. G.)
71. Autre métamorphose de quatre cartes. (A. G.)

Réunion des cartes (6 expériences).

72. Réunion de deux as placés séparément dans
le jeu.
73. Réunion de quatre as placés à différents endroits
du jeu.
74. Réunion de quatre as placés à différents endroits
du jeu.
75. Les cartes choisies sortant du jeu à votre
commandement.
76. Les cartes choisies sortant du jeu à votre
commandement.
77. Réunion mystérieuse de quatre cartes.

Les cartes aux numéros d'ordre (2 expériences).

78. Les quatre cartes au millésime.
79. Les trois cartes au numéro d'ordre.

Les cartes à la commande (2 expériences).

80. Les deux cartes magiques.
81. Les trois cartes magiques.

Tours divers (10 expériences).

82. La multiplication des cartes.
83. La cueillette des cartes.
84. Divination mystérieuse de toutes les cartes
d'un jeu.
85. La carte raccommodée. (A. G.)
86. L'évasion des quatre as.
87. Déplacement mystérieux des quatre as.
88. La carte orgueilleuse.
89. Réapparitions successives, dessous et dessus
le jeu, des cartes choisies par plusieurs spec-
tateurs.
90. Deux cartes choisies réapparaissent au bout des
doigts.
91. La carte sorcière.

Les cartes pensées (5 expériences).

92. La carte pensée, choisie et retrouvée au nombre
désigné.
93. La carte pensée et le billet mystérieux.
94. Les trois paquets et la carte pensée.
95. La carte pensée et la carte choisie.
96. Les trois cartes et le mystère de la carte pensée.
(A. G.)

Le Chemin du Succès



LES EXPÉRIENCES
LES PLUS FANTASTIQUES
LES PLUS CAPTIVANTES
LES PLUS MYSTÉRIEUSES
A LA PORTÉE DE TOUS

Par le
Professeur ANDRÉ GERVAIS

épuisée
Cette ~~curieuse brochure~~, contenant **l'exposé détaillé** de
plus de **130 expériences**, est envoyée **franco par retour**
contre 1 fr. 25 en timbres-poste adressé au

"SUCCÈS POUR TOUS"

45-47, rue du Maréchal-Gallieni, Houilles (Seine-et-Oise)

Le Chemin du Succès

IMPRIMERIE
GEORGES LANG
11 bis, RUE CURIAL
PARIS